Sintetizador

JUNO-DS

Manual del usuario

English
日本語
Deutsch
Français
Italiano
Español
Português
Nederlands

Contenido

Descripción de los paneles 2
- Panel principal 2
- Panel posterior (conexión del equipo) 3
- Colocación de las pilas 3

Descripción general 4
- Cómo está organizado JUNO-DS 4
- Operaciones básicas 4

Tocar con JUNO-DS 5
- Encendido/apagado de la unidad 5
- Tocar un solo tono (modo Patch) 5
- Interpretación conjunta de varios sonidos (modo Performance) 5
- Modificación del toque de las teclas (KEY TOUCH) 7
- Cambio del rango de teclas en pasos de semitono (Transpose) 7
- Modificación del tono del teclado en pasos de una octava (Octave Shift) 7
- Utilización de los mandos de control para variar el sonido 7
- Registro de sonidos favoritos en un botón (FAVORITE) 7
- Reproducción de arpegios (ARPEGGIO) 8
- Interpretación con voz desde un micrófono 8

Importación de una muestra y reproducción en el teclado (SAMPLE IMPORT) 9
- Importación de archivos de audio (Sample) 9
- Recuperación de una muestra 9
- Eliminación de muestras importadas 9
- Edición de muestras 9

Edición de sonidos 10
- Edición de un patch/kit de percusión 10
- Edición de una interpretación 10
- Edición de efectos 10
- Almacenamiento de los ajustes (Write) 10

Reproducción de patrones de ritmos 11
- Selección y reproducción de un patrón de ritmos 11
- Modificación del tempo 11

Reproducción de archivos de audio (Audio Player) 12
- Asignación de archivos de audio a los pads y reproducción 12
- Operaciones del reproductor de audio 12

Reproducción/grabación de patrones (PATTERN SEQUENCER) 13
- Reproducción de patrones 13
- Operaciones básicas del secuenciador de patrones 13
- Grabación de patrones 13
- Almacenamiento de un patrón 15
- Utilidad de patrones 15

Ajustes generales de JUNO-DS 16
- Acceso a las pantallas de menú 16
- Configuración de los ajustes del sistema (SYSTEM) 16
  - Ajuste del contraste de la pantalla 16
  - Ajuste del brillo de la pantalla 16
  - Activación/desactivación de la función Auto Off 16
  - Sintonización maestra 16
  - Aplicación de reverberación a Mic Input 16
  - Asignación de la función del pedal de control 16
  - Asignación de la función de los mandos de control 17
- Funciones prácticas (UTILITY) 17
- Reproducción de las canciones de prueba 18

Apéndice 19
- Solución de problemas 19
- Mensajes de error 19

UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD 20

NOTAS IMPORTANTES 20

Lista de accesos directos 22

Especificaciones principales 22

Manual del usuario (este documento)

Lea esta información primero. Aquí se explican aspectos básicos que debe conocer para poder usar JUNO-DS.

Manual en formato PDF (descargar de Internet)

- **Parameter Guide** (Guía de parámetros, en inglés)
  Aquí se explican todos los parámetros de JUNO-DS.
- **MIDI Implementation** (Implementación MIDI, en inglés)
  Aquí encontrará información detallada sobre los mensajes MIDI.

Para conseguir el manual en formato PDF

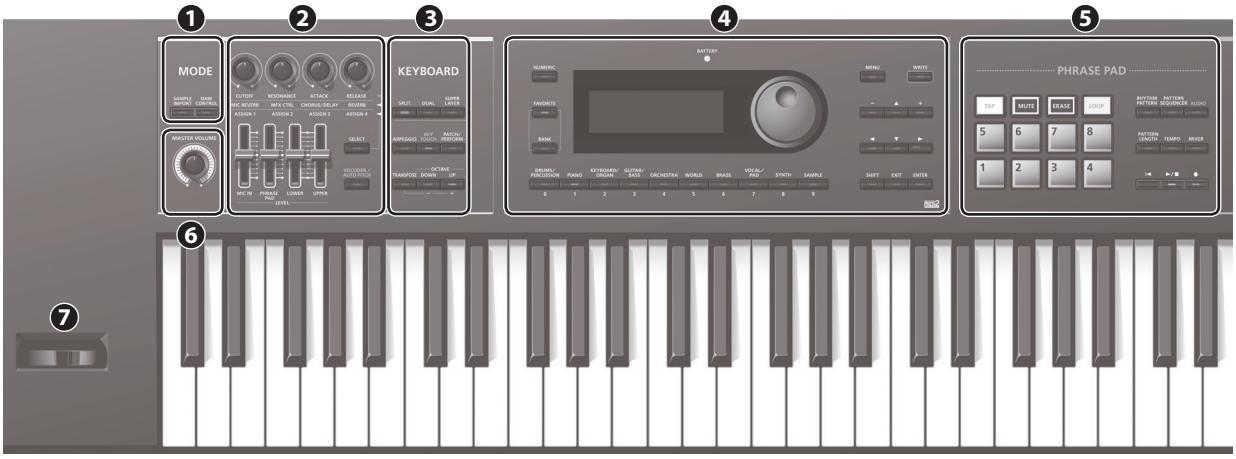
1. Escriba la siguiente URL en su ordenador.
   http://www.roland.com/manuals/
   ▼
2. Seleccione "JUNO-DS" como nombre de producto.

Antes de usar esta unidad, lea detenidamente las secciones "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (en el folleto aparte "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y el Manual del usuario (p. 20)). Cuando los haya leído, guarde los documentos (incluidas las secciones mencionadas) en un lugar al que pueda acceder de inmediato.

© 2015 ROLAND CORPORATION

Descripción de los paneles

Panel principal



Controlador	Explicación	Página
1 MODE		
Botón [SAMPLE IMPORT]	Sirve para importar un archivo de audio (Sample) en JUNO-DS.	p. 9
Botón [DAW CONTROL]	Sirve para controlar el software DAW desde JUNO-DS. Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).	

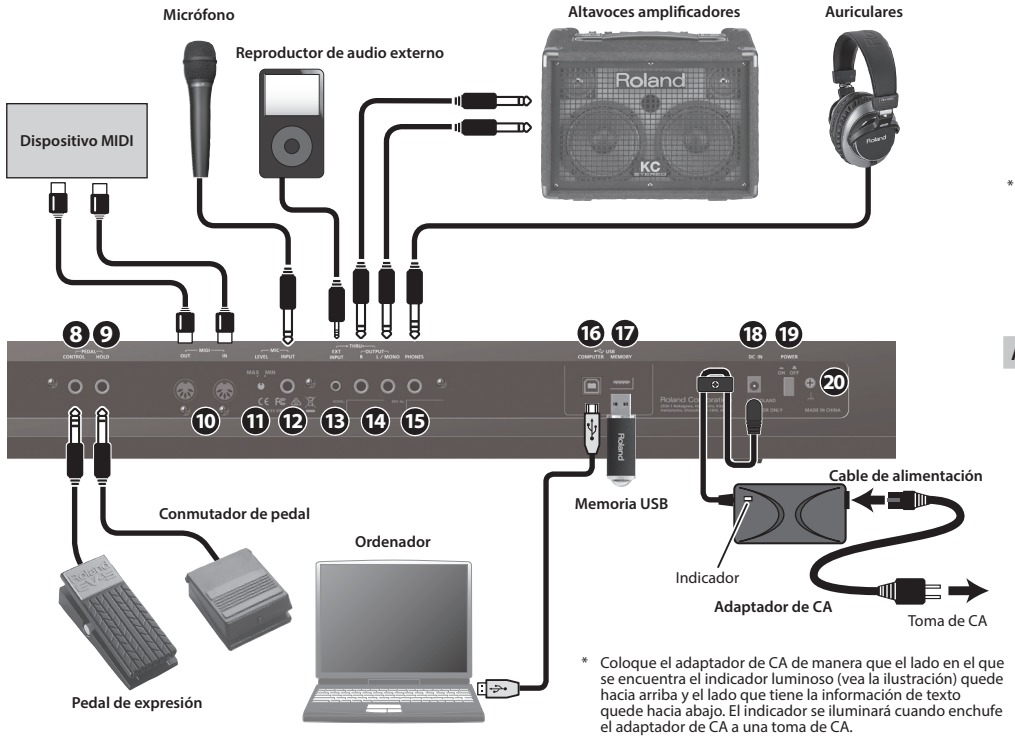
RECUERDE

Puede acceder a la pantalla EDIT MENU pulsando el botón [SAMPLE IMPORT] y el botón [DAW CONTROL] simultáneamente.

2		
Mandos de control	Controlan los parámetros que se han seleccionado con el botón [SELECT].	p. 7
Botón [SELECT]	Selecciona el grupo de parámetros que se controla con los mandos de control.	
Control deslizante [MIC IN] LEVEL	Ajusta el volumen de la entrada del conector MIC INPUT.	p. 8
Control deslizante [PHRASE PAD] LEVEL	Ajusta el volumen del patrón de ritmos/reproductor de audio.	p. 11 p. 12
Control deslizante [LOWER] LEVEL	Split: Ajusta el volumen de la parte inferior. Dual: Ajusta el volumen de la parte 2.	p. 6
Control deslizante [UPPER] LEVEL	Split: Ajusta el volumen de la parte superior. Dual: Ajusta el volumen de la parte 1.	
Botón [VOCODER/AUTO PITCH]	Accede a la configuración de la función Vocoder y a la función Auto Pitch.	p. 8
3 KEYBOARD		
Botón [SPLIT]	Activa o desactiva la función de división.	p. 6
Botón [DUAL]	Activa o desactiva la función dual.	
Botón [SUPER LAYER]	Activa o desactiva la función de supercapa.	
Botón [ARPEGGIO]	Activa o desactiva el arpegiador.	p. 8
Botón [KEY TOUCH]	Sirve para cambiar la respuesta del teclado cuando se toca. Si la respuesta de las teclas se define para que todas las notas suenen con un volumen fijo, independientemente de la dinámica de interpretación, este botón no está iluminado.	p. 7
Botón [PATCH/PERFORM]	Cuando este botón está encendido (iluminado), JUNO-DS está en modo Performance. Cuando este botón está apagado (no iluminado), JUNO-DS está en modo Patch.	p. 5
Botón [TRANSPOSE]	Mantenga pulsado este botón y use los botones OCTAVE [DOWN] [UP] para subir o bajar la gama tonal en pasos de semitono.	p. 7
Botones OCTAVE [DOWN] [UP]	Sube o baja la gama tonal en pasos de una octava.	p. 7
4		
Botón [NUMERIC]	Cuando este botón está encendido (iluminado), puede usar los botones [0]–[9] para introducir valores numéricos.	p. 4
Botón [FAVORITE]	Activa o desactiva la función de favoritos.	p. 7
Botón [BANK]	Cuando este botón está encendido (iluminado), puede usar los botones [0]–[9] para seleccionar los bancos de favoritos.	
Indicador BATTERY	La indicación cambia en función de la carga restante de la batería.	p. 3
Pantalla	Muestra información diversa según la operación en cuestión.	
Mando de ajuste	Cambia un valor. Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el mando, el valor cambia más.	p. 4
Botones [DRUMS/ PERCUSSION]–[SAMPLE] (Categoría) (botones [0]–[9])	Seleccionan las categorías (tipos) de sonido (como patches o kits de percusión). También puede usar el mando de ajuste para seleccionar otros sonidos dentro de la misma categoría. * Cuando el botón [NUMERIC] está encendido (iluminado), estos botones actúan como los botones [0]–[9] para introducir valores numéricos.	p. 5

Controlador	Explicación	Página
Botón [MENU]	Muestra una pantalla de menú.	p. 4 p. 16
Botón [WRITE]	Guarda la configuración modificada en la memoria interna.	p. 10
Botones [–] [+]	Cambia un valor. * Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado el otro, el valor cambia con más rapidez. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], el valor cambia más.	p. 4
Botones [▲] [▼] [◄] [►]	Mueven la posición del cursor hacia arriba/abajo/ izquierda/derecha.	
Botón [SHIFT]	Accede a la pantalla de edición correspondiente cuando se pulsa junto con otro botón.	p. 4 p. 22
Botón [EXIT]	Sale de una pantalla o cancela una acción.	p. 4
Botón [ENTER]	Sirve para ejecutar una acción.	
5 PHRASE PAD		
Botón [TAP]	Ajusta el tempo conforme al intervalo en el que se pulsa este botón durante la reproducción de patrones.	p. 11 p. 13
Botón [MUTE]	Cuando se usa el secuenciador de patrones, silencia la pista especificada.	p. 13
Botón [ERASE]	Cuando se usa el secuenciador de patrones, borra el patrón grabado o una porción del patrón.	p. 14
Botón [LOOP]	Cuando se usa el secuenciador de patrones, activa o desactiva la grabación/reproducción en bucle.	p. 13
Pads [1]–[8]	Reproduce las frases (patrones de ritmos/patrones/muestras) que se han asignado a los pads.	
Botón [RHYTHM PATTERN]	Pulse este botón para usar patrones de ritmo.	p. 11
Botón [PATTERN SEQUENCER]	Pulse este botón para usar el secuenciador de patrones.	p. 13
Botón [AUDIO]	Pulse este botón para usar el "reproductor de audio" que reproduce los archivos de audio de una memoria USB.	p. 12
Botón [PATTERN LENGTH]	Cambia el número de compases del patrón.	p. 14
Botón [TEMPO]	Ajusta el tempo.	p. 11
Botón [MIXER]	Cuando se usa el secuenciador de patrones, especifica la configuración de, por ejemplo, nivel o posición estéreo de cada pista.	p. 13
Botón [I◄]	Lleva al principio del patrón o del archivo de audio.	p. 11 p. 12 p. 13
Botón [►/■]	Inicia/detiene la reproducción del patrón de ritmos, patrón o archivo de audio que se ha seleccionado para la función Rhythm Pattern, el secuenciador de patrones, o el reproductor de audio.	
Botón [●]	Cuando use el secuenciador de patrones, pulse este botón para grabar un patrón.	p. 13
6		
Mando [MASTER VOLUME]	Ajusta el volumen del sonido que se emite por los conectores OUTPUT y el conector PHONES.	p. 5
7		
Palanca de cambio de tono/ modulación	Varía el tono o aplica el efecto vibrato.	

Panel posterior (conexión del equipo)



* Coloque el adaptador de CA de manera que el lado en el que se encuentra el indicador luminoso (vea la ilustración) quede hacia arriba y el lado que tiene la información de texto quede hacia abajo. El indicador se iluminará cuando enchufe el adaptador de CA a una toma de CA.

* Para evitar que el equipo no funcione correctamente o que sufra algún daño, baje siempre el volumen y apague todas las unidades antes de realizar cualquier conexión.

Acerca de la función Auto Off

La unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un periodo de tiempo predeterminado desde la última vez que se usó para reproducir música o se accionó alguno de sus botones o controles (función Auto Off). Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive la función Auto Off (p. 16).

NOTA

- Cualquier ajuste que se esté editando se perderá al apagar la unidad. Si ha realizado ajustes que desea conservar, asegúrese de guardarlos primero.
- Para restablecer la alimentación, vuelva a encender la unidad.

Conector/controlador		Explicación	Página
8	Conector PEDAL CONTROL	Puede conectar aquí un pedal de expresión (EV-5, se vende por separado) o un conmutador de pedal (serie DP, se vende por separado) y usarlos para controlar diversos parámetros o funciones. * Utilice solamente el pedal de expresión especificado (EV-5, se vende por separado). Si conecta otros pedales de expresión diferentes, corre el riesgo de que la unidad no funcione correctamente o de que sufra algún daño.	p. 16
9	Conector PEDAL HOLD	Puede conectar un conmutador de pedal (serie DP, se vende por separado) y usarlo como pedal de sostenido.	
10	Conectores MIDI IN, OUT	Para conectar un dispositivo MIDI.	
11	Mando MIC [LEVEL]	Ajusta el nivel de entrada del conector MIC INPUT.	p. 8
12	Conector MIC INPUT	Conecte aquí su micrófono.	
13	Conector EXT INPUT	Conecte aquí su reproductor de audio o dispositivo de audio externo.	
14	Conectores OUTPUT R, L/MONO	Estos conectores envían la señal de audio en estéreo al amplificador o mezclador. Si está tocando con sonido mono, use únicamente el conector L/MONO.	
15	Conector PHONES	Conecte los auriculares (se venden por separado) a este conector.	
16	Puerto USB COMPUTER	Use un cable USB 2.0 de los que puede encontrar en el mercado para conectar esta unidad a su ordenador. Puede sincronizarla con el software DAW de su ordenador a través de USB MIDI y grabar el sonido de JUNO-DS en DAW a través de Audio USB.	
17	Puerto USB MEMORY	Conecte aquí una memoria USB (se vende por separado). Puede usar una memoria USB para reproducir archivos de audio o realizar copias de seguridad de los datos. * Use una memoria USB de las que vende Roland. El funcionamiento con productos de otras marcas no está garantizado. * No inserte ni extraiga nunca una memoria USB mientras la unidad esté encendida. Si lo hace, los datos de la unidad o los datos de la memoria USB podrían resultar dañados. * Conecte con cuidado la memoria USB hasta que esté bien en su sitio.	p. 9 p. 12 p. 17
18	Conector DC IN	Conecte aquí el adaptador de CA incluido. * Para prevenir interrupciones involuntarias en la alimentación de la unidad (por ejemplo si se desenchufa el cable sin querer) y para evitar aplicar una tensión indebida al conector, fije el cable de alimentación en el gancho para el cable, como se muestra en la ilustración.	
19	Interruptor [POWER]	Enciende y apaga la unidad.	p. 5
20	Terminal de masa	Consulte la "Terminal de masa" (p. 20).	

Colocación de las pilas

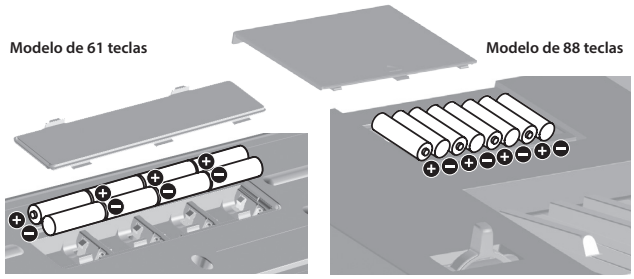
Si coloca ocho pilas AA de níquel-hidruro metálico de venta en comercios, podrá tocar JUNO-DS sin necesidad de conectar el adaptador de CA.

1. Retire la tapa del compartimento de las pilas.

Modelo de 61 teclas	Presione las pestañas del panel inferior de la tapa del compartimento de las pilas y retire la tapa.
Modelo de 88 teclas	Deslice la tapa del compartimento de las pilas del panel superior y extraiga la tapa.

* Cuando ponga la unidad boca abajo, tenga cuidado de proteger los botones y mandos para que no sufran ningún daño. Asimismo, manipule la unidad con cuidado y no deje que se le caiga.

2. Inserte las pilas en el compartimento de las pilas teniendo cuidado de colocar la polaridad en la orientación correcta.



3. Cierre bien la tapa del compartimento de las pilas.

NOTA

La incorrecta manipulación de las pilas puede provocar riesgo de explosión y fugas de líquido. Asegúrese de cumplir todas las instrucciones relativas a las pilas enumeradas en las secciones "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (en el folleto aparte "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD" y el Manual del usuario (p. 20)).

Cuándo se deben cambiar las pilas (indicador BATTERY)

Cuando las baterías se agotan, el indicador BATTERY se iluminará o parpadeará.

- El indicador BATTERY se iluminará cuando las pilas se agoten.
- Si sigue usando el JUNO-DS, el indicador se pondrá a parpadear; cambie las pilas.

NOTA

- Si sigue usando la unidad cuando el indicador está parpadeando, la pantalla mostrará el mensaje "Battery Low!" para indicar que las pilas están descargadas y la unidad dejará de funcionar.
- El indicador BATTERY no es exacto.

Descripción general

Cómo está organizado JUNO-DS

Sección del controlador

La información de la interpretación generada al pulsar/soltar una tecla o pisar un pedal de sostenido se transmite a la sección del generador de sonido.
Esta sección consta de un teclado, palanca de cambio de tono/modulación, los botones y mandos del panel, y los pedales conectados al panel posterior.

Sección del generador de sonido

Esta sección recibe la información de interpretación enviada desde la sección del controlador y hace sonar un patch o interpretación según corresponda.

Efectos

MFX (efectos múltiples)	Ofrece 80 tipos de efecto, como distorsión y flanger.
Chorus/Reverb	Puede usar una unidad de coro/reverberación independiente a los efectos Chorus/Reverb de la unidad MFX. Chorus también se puede usar como efecto de retardo.

* MFX y Chorus/Reverb pueden tener diferentes ajustes para cada patch e interpretación.

Pad de frases

Reproduce las frases que se han asignado a los pads [1]–[8].

Rhythm Pattern	Los pads reproducen patrones de ritmos dedicados.
Pattern Sequencer	Los pads graban patrones de varios compases y los reproducen durante la interpretación.
Audio Player	Los pads reproducen los archivos de audio de una memoria USB.

Patch

Un patch es un sonido que se puede interpretar. Cada patch consta de hasta cuatro "tonos" y es posible crear una amplia variedad de sonidos mediante la combinación de varios tonos.

Kit de percusión

Un kit de percusión es una colección de sonidos de instrumentos de percusión o de efectos de sonido. Cada tecla individual (número de nota) reproduce un instrumento de percusión o efecto de sonido diferentes.

Muestra

Son sonidos creados mediante la importación de muestras (p. 9).

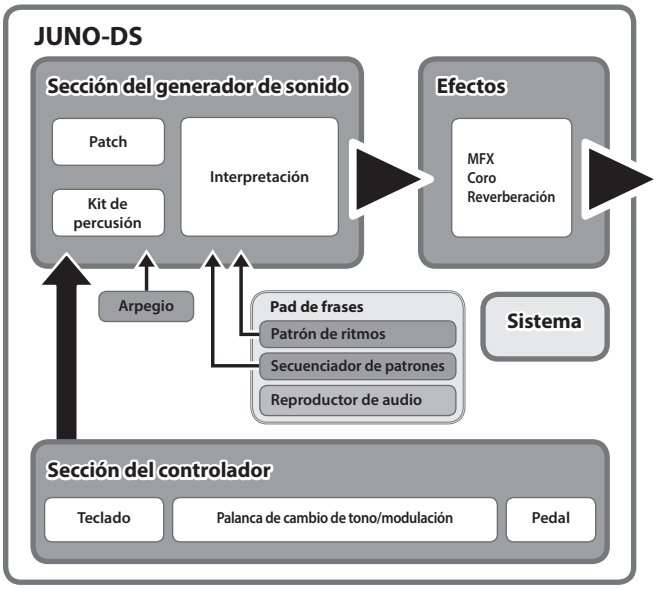
Interpretación

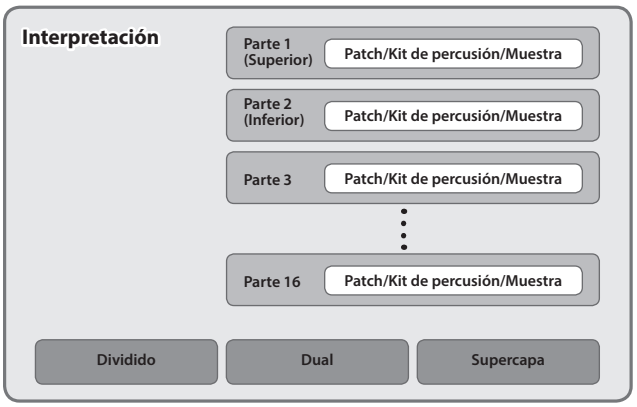
Una interpretación le permite asignar un patch, kit de percusión o muestra diferentes a cada una de 16 partes, lo que hace posible usar 16 sonidos diferentes al mismo tiempo.
Los ajustes siguientes también se guardan como ajustes de interpretación.

SPLIT	Usa sonidos diferentes para las manos derecha e izquierda
DUAL	Crea capas de dos sonidos
SUPER LAYER	Crea capas de un solo sonido para crear una sensación más rica

Cuando seleccione Split o Dual, se usan los patches de la parte 1 y la parte 2.

El "**modo Patch**" es cuando se selecciona y reproduce un solo patch (o kit de percusión o muestra). El "**modo Performance**" es cuando se selecciona y reproduce una interpretación.
Cuando use SPLIT/DUAL/SUPER LAYER, siempre estará en modo Performance (el botón [PATCH/PERFORM] está iluminado).





Operaciones básicas

Movimiento del cursor

Para cambiar una selección o el ajuste de un parámetro que se muestra en la pantalla, use los botones [▲] [▼] [◄] [►] para mover el cursor hasta el valor del parámetro que desea cambiar.
Si mantiene pulsado un botón de cursor, el cursor sigue moviéndose.
Si mantiene pulsado el botón de cursor hacia una determinada dirección y luego pulsa el botón de cursor de la dirección opuesta, el cursor se mueve más rápido.

Modificación de un valor

Para cambiar el valor que está resaltado por el cursor, use el mando de ajuste o los botones [–] [+].

- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] mientras realiza esta operación, el valor cambiará más.
- En el caso de los botones [–] [+], si mantiene pulsado un botón y pulsa el otro, el valor cambiará más rápido.

Introducción de valores numéricos

Cuando el botón [NUMERIC] está encendido (iluminado), puede usar los botones [0]–[9] para introducir valores numéricos.
Pulse los botones [0]–[9] para introducir un valor numérico y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

Botón [ENTER]

Use este botón para confirmar un valor o ejecutar una acción.

Botón [EXIT]

Use este botón para salir de una pantalla o cancelar una acción sin llegar a ejecutarla.

Botón [MENU]

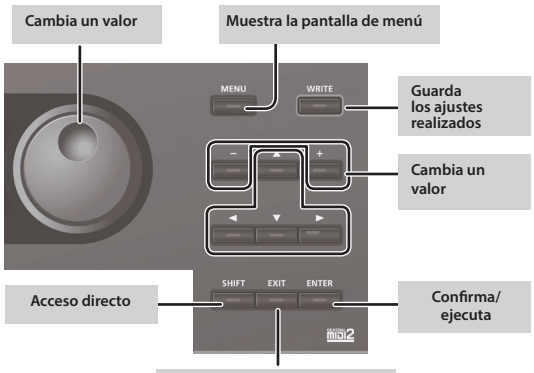
En el menú puede seleccionar ajustes de sonido detallados (edición), ajustes del sistema o funciones de utilidad.

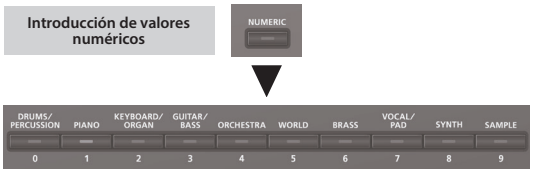
Almacenamiento de los ajustes

Cuando pulsa el botón [WRITE] aparecerá la pantalla WRITE MENU, donde podrá guardar un patch (kit de percusión) o una interpretación.

Acceso directo

Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa otro botón, puede acceder a la pantalla de ajuste del botón que ha pulsado.
Para obtener más información, consulte "Lista de accesos directos" (p. 22).





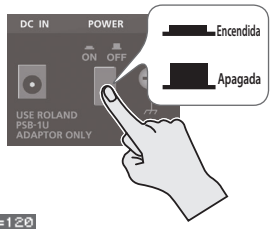
Tocar con JUNO-DS

Encendido/apagado de la unidad

Antes de encender o apagar la unidad, asegúrese siempre de bajar el volumen. Incluso con el volumen bajado, podría oírse algún sonido al encender o apagar la unidad. No obstante, esto es normal y no indica ningún fallo de funcionamiento.

1. Encienda la unidad siguiendo el orden: esta unidad → dispositivos conectados.

* Esta unidad incorpora un circuito de protección. Es necesario que pase un breve intervalo de tiempo (unos cuantos segundos) después de encenderla para que funcione con normalidad.



Aparece una pantalla como la siguiente.

* Las explicaciones de este manual incluyen ilustraciones que reflejan lo que normalmente se muestra en la pantalla. No obstante, tenga en cuenta que su unidad podría incorporar una versión mejorada más reciente del sistema (por ejemplo, incluye sonidos más nuevos) y, por tanto, lo que ve realmente en la pantalla podría no coincidir siempre con lo que se indica en este manual.

2. Gire el mando [MASTER VOLUME] para ajustar el volumen.

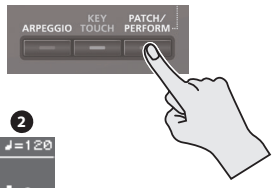
Apagado de la unidad

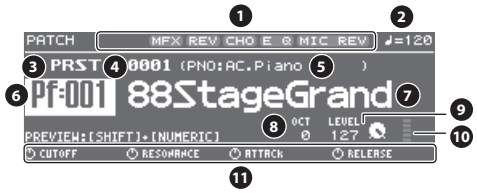
1. Apague la unidad siguiendo el orden: dispositivos conectados → esta unidad.

Tocar un solo tono (modo Patch)

1. Asegúrese de que el botón [PATCH/PERFORM] no está iluminado.

Si el botón [PATCH/PERFORM] está iluminado, pulse el botón [PATCH/PERFORM] para que se apague su indicador.
JUNO-DS está en modo Patch y aparece la pantalla PATCH.





N.º	Explicación
1	Efecto activado (iluminado)/ desactivado (no iluminado)
2	Tempo
3	Banco de patch
4	Número de banco
5	Subcategoría
6	Número de categoría

N.º	Explicación
7	Nombre de patch
8	Ajuste de cambio de octava
9	Nivel de patch
10	Medidor de nivel
11	Parámetros que se pueden ajustar actualmente con los mandos de control

2. Pulse un botón de categoría ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]) para seleccionar una categoría.

Categoría	Explicación
DRUMS/PERCUSSION	Conjunto de ritmos
PIANO	Piano
KEYBOARD/ORGAN	Teclado, órgano
GUITAR/BASS	Guitarra, bajo
ORCHESTRA	Orquesta
WORLD	Instrumentos étnicos
BRASS	Metales/instrumentos de viento de madera
VOCAL/PAD	Voces, coro, pads
SYNTH	Sintetizador
SAMPLE	Muestra (archivos de audio importados)

Los patches están organizados en categorías que se asignan a los botones. Cada categoría se divide a su vez en varias subcategorías.

3. Use el mando de ajuste para seleccionar un patch.

RECUERDE

Los patches cuyo número de categoría esté marcado con una "S" (por ejemplo, Pf: S01) son sonidos especialmente recomendados.

Selección de un banco

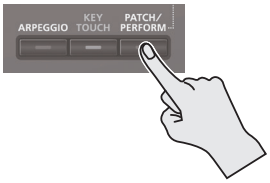
1. Mueva el cursor hasta el banco y use el mando de ajuste para seleccionar un banco.

Banco	Explicación
DS (DS Tone)	Estos son patches de JUNO-DS especialmente recomendados. El resultado de la edición se guarda en el banco de usuario.
PRST (Preset)	Estos patches no se pueden sobrescribir. El resultado de la edición se guarda en el banco de usuario.
EXP	Este banco es para los sonidos de expansión. Si lo desea, puede añadirle a la unidad una amplia variedad de tonos de la biblioteca de sonidos alojada en el sitio Axial. Para obtener más información, visite el sitio de Axial. **http://axial.roland.com/**
GM (GM2)	Este banco es para los sonidos GM2. Estos sonidos no se pueden editar.
USER	En este banco se guardan los patches, kits de percusión o muestras que edite el usuario. • Los patches del usuario se guardan en los números 501–756. • Los kits de percusión del usuario se guardan en los números R501–R508.

Interpretación conjunta de varios sonidos (modo Performance)

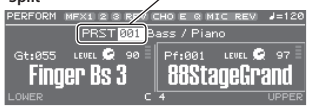
1. Pulse el botón [PATCH/PERFORM] para que se ilumine.

JUNO-DS entra en modo Performance y aparece la pantalla PERFORM.



Banco/número de interpretación

Split


PERFORM MFX1 2 3 REV CHO E ⊘ MIC REV ♩=120
PRST 001 Bass / Piano
Gt:055 LEVEL 90
Finger Bs 3
Pf:001 LEVEL 97
88StageGrand
LOWER C 4 UPPER

Dual

Super Layer

PERFORM MFX1 2 3 REV CHO E ⊘ MIC REV ♩=120
PRST 001 Bass / Piano
Pf:001 88StageGrand
Layer:3 Detune: 0 LEVEL 97
CUTOFF RESONANCE ATTACK RELEASE

16-part mode

PERFORM MFX1 2 3 REV CHO E ⊘ MIC REV ♩=120
PRST 001 Bass / Piano
Part 1
Pf: 001 88StageGrand 97
OCTAVE -1
CUTOFF RESONANCE ATTACK RELEASE

2. Mueva el cursor hasta el banco y use el mando de ajuste para seleccionar un banco.

Banco	Explicación
PRST (Preset)	Estas interpretaciones no se pueden sobrescribir. El resultado de la edición se guarda en el banco de usuario.
USER	En este banco se guardan las interpretaciones que edite el usuario. Las interpretaciones del usuario se pueden guardar en los números 001–128.

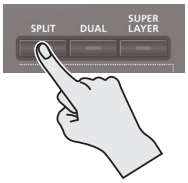
3. Mueva el cursor hasta el número de la interpretación y use el mando de ajuste para seleccionar una interpretación.

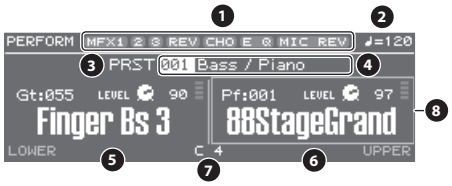
- Si selecciona una interpretación definida como Split, Dual o Super Layer, se ilumina el botón correspondiente.
- En el modo Performance, el estado en el que no están seleccionados Split, Dual ni Super Layer se denomina "**16-part mode**"; esto le permite hacer ajustes más detallados. Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).

Cuando edite los ajustes de un patch o interpretación, aparece un símbolo "*" junto a su nombre. Si desea conservar los ajustes editados, lleve a cabo la operación de escritura Write (p. 10).
Una vez guardado el ajuste, el símbolo "*" desaparece.

Reproducción de tonos distintos con la mano derecha y la izquierda (SPLIT)

1. Pulse el botón [SPLIT] para que se ilumine.
Aparece la pantalla Split.





N.º	Explicación	
1	Efecto activado (iluminado)/ desactivado (no iluminado)	
2	Tempo	
3	Banco de interpretación	
4	Número/nombre de interpretación	
5	**Lower (Parte 2)**	Número de categoría
		Nombre de patch
		Nivel de patch
		Medidor de nivel

N.º	Explicación	
6	**Upper (Parte 1)**	Número de categoría
		Nombre de patch
		Nivel de patch
		Medidor de nivel
7	Punto de división	
8	**Cuadro** ☐ Indica la parte cuyo patch se va a cambiar	

Según se haya establecido el punto de división, el lado de la mano derecha del teclado reproduce el patch superior (parte 1) y el lado de la mano izquierda reproduce el patch inferior (parte 2).

Ajuste del volumen

Puede usar el control deslizante [UPPER] LEVEL y el control deslizante [LOWER] LEVEL para ajustar el volumen (LEVEL) de la parte superior (parte 1) y la inferior (parte 2). Los valores de "LEVEL" que se muestran en la pantalla cambian según corresponda.

Intercambio de los patches superior/inferior

1. Mantenga pulsado el botón [SPLIT] y pulse el botón [DUAL].

Cambio de patches

1. Pulse el pad [1] o el pad [2] para seleccionar la parte cuyo patch desee cambiar.

Pad [1]	Upper (Parte 1)
Pad [2]	Lower (Parte 2)

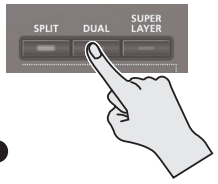
2. Use el mando de ajuste para cambiar los patches.
También puede seleccionar patches pulsando los botones [DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE].

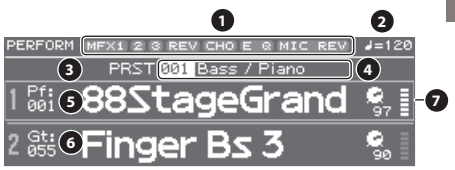
Modificación del punto de división

1. Mantenga pulsado el botón [SPLIT] y pulse la tecla a la que desea asignar el punto de división nuevo.
La tecla que pulse se convierte en el punto de división.
La tecla de punto de división se incluye en la parte superior.

Reproducción de dos sonidos en capa (DUAL)

1. Pulse el botón [DUAL] para que se ilumine.
Aparece la pantalla Dual.





N.º	Explicación	
1	Efecto activado (iluminado)/ desactivado (no iluminado)	
2	Tempo	
3	Banco de interpretación	
4	Número/nombre de interpretación	
5	**Upper (Parte 1)**	Número de categoría
		Nombre de patch
		Nivel de patch
		Medidor de nivel

N.º	Explicación	
6	**Lower (Parte 2)**	Número de categoría
		Nombre de patch
		Nivel de patch
		Medidor de nivel
7	**Cuadro** ☐ Indica la parte cuyo patch se va a cambiar	

Los patches superior (parte 1) e inferior (parte 2) suenan juntos.

Ajuste del volumen

Puede usar el control deslizante [UPPER] LEVEL y el control deslizante [LOWER] LEVEL para ajustar el volumen (LEVEL) de la parte superior (parte 1) y la inferior (parte 2). Los valores de "LEVEL" que se muestran en la pantalla cambian según corresponda.

Intercambio de los patches superior/inferior

1. Mantenga pulsado el botón [SPLIT] y pulse el botón [DUAL].

Cambio de patches

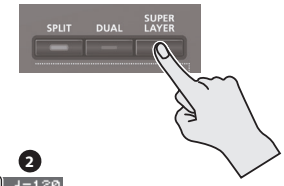
1. Pulse el pad [1] o el pad [2] para seleccionar la parte cuyo patch desee cambiar.

Pad [1]	Upper (Parte 1)
Pad [2]	Lower (Parte 2)

2. Use el mando de ajuste para cambiar los patches.
También puede seleccionar patches pulsando los botones [DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE].

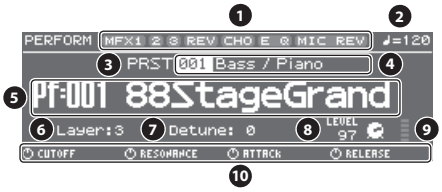
Engrosamiento de un solo tono (SUPER LAYER)

Es posible superponer capas de un solo tono varias veces, cambiando ligeramente los tonos de cada capa. Esto se denomina "desafinación".
Con la función "Super Layer" puede ajustar fácilmente la desafinación y el número de veces que superpone capas del tono (número de partes) para crear unos tonos más gruesos y espaciosos.



1. Seleccione un patch.

2. Pulse el botón [SUPER LAYER] para que se ilumine.
Aparece la pantalla Super Layer.



N.º	Explicación
1	Efecto activado (iluminado)/ desactivado (no iluminado)
2	Tempo
3	Banco de interpretación
4	Número/nombre de interpretación
5	Número de categoría/nombre de patch

N.º	Explicación	
6	**Layer**	Número de partes en capa
7	**Detune**	Cantidad de cambio del tono
8	Nivel de patch	
9	Medidor de nivel	
10	Parámetros que se pueden ajustar actualmente con los mandos de control	

3. Mueva el cursor hasta "Layer" o "Detune" y use el mando de ajuste para cambiar el ajuste.

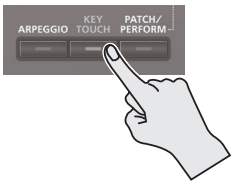
Parámetro	Valor
Layer	2–5
Detune	0–30

Ajuste del volumen

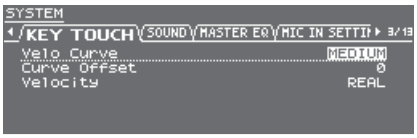
Puede usar los controles deslizantes [UPPER] LEVEL o [LOWER] LEVEL para ajustar el volumen (LEVEL). Los valores de "LEVEL" que se muestran en la pantalla cambian según corresponda.

Modificación del toque de las teclas (KEY TOUCH)

Define el toque del teclado.



1. Pulse el botón [KEY TOUCH].
Aparece la pantalla KEY TOUCH.



2. Mueva el cursor hasta "Velo Curve" y use el mando de ajuste para cambiar el ajuste.

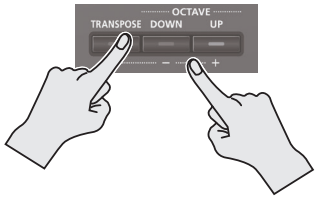
Valor	Explicación
LIGHT	Define el teclado para un toque suave o ligero. Puede tocar en estilo fortissimo (ff) con un toque menos vigoroso que en el ajuste MEDIUM, para que el teclado parezca más ligero. Este ajuste le facilita las cosas a los niños, que suelen tener menos fuerza.
MEDIUM	Define el teclado para un toque estándar.
HEAVY	Define el teclado para un toque fuerte o pesado. Es necesario tocar el teclado con más fuerza que en el ajuste MEDIUM para tocar en estilo fortissimo (ff), por tanto el toque del teclado resulta más pesado. Este ajuste permite aportar más expresión cuando se toca dinámicamente.

RECUERDE

También puede realizar ajustes más detallados para el toque del teclado, o especificar que todas las notas suenen con un volumen fijo independientemente de la dinámica de la interpretación al teclado. Para obtener más información, consulte el ajuste del sistema "KEY TOUCH" (p. 16).

Cambio del rango de teclas en pasos de semitono (Transpose)

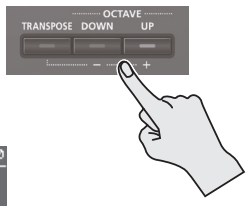
1. Mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y pulse los botones OCTAVE [DOWN] o [UP].
Si se define un valor distinto de "C", el botón [TRANSPOSE] se ilumina.
Para restablecer el valor "C", mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y pulse los botones OCTAVE [DOWN] y [UP] al mismo tiempo.



Valor	-5 (G)–0 (C)–+6 (F#)

Modificación del tono del teclado en pasos de una octava (Octave Shift)

1. Pulse el botón OCTAVE [DOWN] o [UP].
Si este ajuste es distinto de "0", el botón OCTAVE [DOWN] o [UP] se iluminará.
Puede restablecer este ajuste al valor "0" pulsando los botones OCTAVE [DOWN] y [UP] al mismo tiempo.



Valor	-3–0–+3

Lo que se ve afectado por el ajuste Octave Shift dependerá del modo actual.

Modo Patch

Cambiará la octava del patch seleccionado. El ajuste no se puede guardar.

Modo Performance

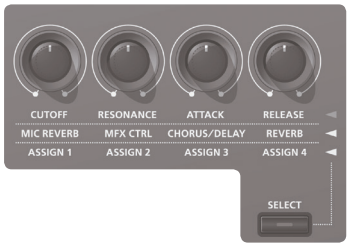
Dual, Super Layer	Cambiará la octava de todas las partes.
Split, 16-part mode	Cambiará la octava de la parte seleccionada actualmente. Puede definir este valor de forma independiente para cada parte.

* Puede guardar el ajuste Octave de cada parte guardando la interpretación.

Utilización de los mandos de control para variar el sonido

Puede usar los mandos de control para controlar el sonido en tiempo real.
Puede controlar un total de 12 parámetros, organizados como tres grupos, cada uno de ellos con cuatro parámetros.

Si selecciona los parámetros que desea definir para cada parte, el objetivo afectado por estas modificaciones dependerá de los ajustes actuales.



Modo Patch

Drum Kit	Los mandos de control se aplicarán a cada tecla individual. Cuando se gira uno de estos mandos, se indicará la tecla seleccionada en ese momento (por ejemplo, C4). Para cambiar la tecla a la que se va a aplicar el efecto, pulse una tecla y especifique un nombre de tecla nuevo.

Modo Performance

Dual, Super Layer	Todas las partes
Split, 16-part mode	La parte seleccionada en ese momento

* Para algunos sonidos, los mandos no tendrán ningún efecto.

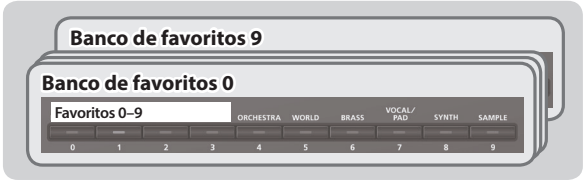
1. Pulse el botón [SELECT] para seleccionar el grupo de parámetros.

2. Use los mandos de control para controlar los parámetros.

Parámetro	Explicación
CUTOFF	Ajusta la frecuencia (frecuencia de corte) a la que el filtro empieza a aplicarse.
RESONANCE	Aumenta el sonido en las zonas próximas a la frecuencia de corte, añadiendo un carácter distintivo al sonido.
ATTACK	Ajusta el tiempo desde el que se pulsa la tecla hasta que el sonido alcanza su nivel máximo.
RELEASE	Ajusta el tiempo desde el que se suelta la tecla hasta que el sonido deja de oírse.
MIC REVERB	Ajusta la reverberación que se aplica al sonido de entrada procedente del conector MIC IN.
MFX CTRL	Controla varios efectos.
CHORUS/DELAY	Ajusta la cantidad de coro o de retardo.
REVERB	Ajusta la cantidad de reverberación.
ASSIGN 1–4	Puede asignar varios parámetros a estos mandos y controlarlos. Para obtener más información sobre cómo cambiar los parámetros que se han asignado a los mandos, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).

Registro de sonidos favoritos en un botón (FAVORITE)

"Favorites" almacena ajustes para los patches e interpretaciones que se utilizan con frecuencia, lo que le permite recuperarlos con solo pulsar un botón.
Los favoritos almacenan el número del patch o la interpretación.



- Los favoritos 0–9 se pueden registrar como un "conjunto de favoritos"; se puede registrar un total de diez conjuntos de este tipo.
- Use los botones [0] a [9] para registrar tonos o cambiar a esos tonos.

NOTA

Si ha cambiado los ajustes de sonido o del teclado (Split, Dual, Super Layer), para poder registrar como favoritos los ajustes que ha cambiado primero debe guardarlos.

Registro de un favorito

1. Seleccione un patch o una interpretación que desee registrar.

2. Pulse el botón [BANK] para que se ilumine.

3. Pulse un botón [0]–[9] para seleccionar el banco en el que desea registrar el favorito.

4. Mantenga pulsado el botón [FAVORITE] y pulse uno de los botones [0]–[9] para seleccionar el número en el que se va a registrar el favorito.

Recuperación de un favorito

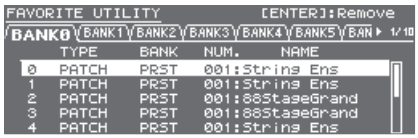
1. **Pulse el botón [FAVORITE] para que se ilumine.**
2. **Pulse el botón [0]–[9] para seleccionar un favorito.**

Cambio de bancos de un favorito

1. **Pulse el botón [BANK] para que se ilumine.**
   El botón de [0] a [9] que corresponda al banco seleccionado en ese momento parpadea.
2. **Pulse el botón [0]–[9] para seleccionar un banco.**

Visualización o eliminación de un favorito

1. **Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [FAVORITE].**
   Aparece la pantalla FAVORITE UTILITY.


FAVORITE UTILITY [ENTER]:Remove
BANK0 BANK1 BANK2 BANK3 BANK4 BANK5 BAN 1/10
TYPE BANK NUM. NAME
0 PATCH PRST 001:String Ens
1 PATCH PRST 001:String Ens
2 PATCH PRST 001:88StageGrand
3 PATCH PRST 001:88StageGrand
4 PATCH PRST 001:String Ens

   El favorito seleccionado en ese momento está indicado por un símbolo "✓".

   En la pantalla FAVORITE UTILITY puede realizar las siguientes acciones.

Controlador	Explicación
Botones [◄] [►]	Cambia el banco de favoritos.
Botones [▲] [▼]	Selecciona un favorito.
Botón [ENTER]	Elimina el favorito seleccionado. Cuando aparezca la pantalla de confirmación, pulse el botón [ENTER] otra vez. Si decide no eliminarlo, pulse el botón [EXIT].

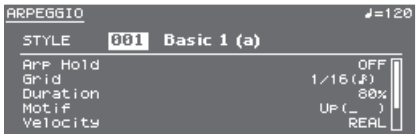
2. **Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla FAVORITE UTILITY.**

Reproducción de arpegios (ARPEGGIO)

El arpegiador es una función que produce automáticamente un arpegio basado en las teclas que se pulsan.

* Los ajustes de arpegio no se pueden guardar.

1. **Pulse el botón [ARPEGGIO] para que se ilumine.**
   Aparece la pantalla ARPEGGIO.



2. **Toque un acorde en el teclado.**
   Empieza a reproducirse un arpegio compuesto por las notas que ha mantenido pulsadas.

RECUERDE

- Si "Arp Hold" está definido como "ON", el arpegio sigue reproduciéndose incluso después de soltar el teclado.
- Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [ARPEGGIO], aparece la pantalla ARPEGGIO con Arp Hold activado.

3. **Para desactivar esta función, vuelva a pulsar el botón [ARPEGGIO] para que se apague su indicador luminoso.**

Selección de un estilo de arpegio

1. **Pulse el botón [ARPEGGIO] para que se ilumine.**
   Aparece la pantalla ARPEGGIO.
2. **Mueva el cursor hasta "STYLE" y use el mando de ajuste para seleccionar un estilo.**

Valor	001–128

Edición de arpegios

1. **Pulse el botón [ARPEGGIO] para que se ilumine.**
   Aparece la pantalla ARPEGGIO.
2. **Mueva el cursor hasta el elemento que desea editar y use el mando de ajuste para editar el ajuste.**
3. **Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla ARPEGGIO.**

RECUERDE

Para obtener más información sobre los parámetros que puede editar en la pantalla ARPEGGIO, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).

Interpretación con voz desde un micrófono

Puede introducir una voz desde un micrófono conectado al conector MIC IN del panel posterior e interpretar con una voz.

- Para ajustar el volumen de entrada procedente del micrófono, use el mando MIC [LEVEL] del panel posterior. Ajuste el mando de modo que el sonido del micrófono no se oiga distorsionado.
- Para ajustar el balance del volumen entre el sonido del micrófono y su interpretación, use el control deslizante de nivel [MIC IN] del panel principal.

Utilización de Vocoder/Auto Pitch

"Vocoder" (codificador de voz) es un efecto que se aplica normalmente a la voz de la persona. Si decide enviar una voz a través de un vocoder, puede conferirle un carácter inexpresivo, como si fuera la de un robot. El tono se controla con el teclado.

Los sonidos de "Auto Pitch" suprimen la irregularidad del tono, lo que produce un sonido de tono corregido. Al aplicar una restricción escalonada (stair-step) al cambio tonal se crea un efecto mecánico.

- El banco predeterminado (PRST) contiene 10 ajustes Vocoder y 10 ajustes Auto Pitch.

1. **Pulse el botón [VOCODER/AUTO PITCH] para que se ilumine.**
   Aparece la pantalla VOCODER/AUTO PITCH.

2. **Mueva el cursor hasta el banco y use el mando de ajuste para seleccionar "PRST" o "USER".**
3. **Mueva el cursor hasta el número y use el mando de ajuste para seleccionar un ajuste de Vocoder o de Auto Pitch.**

PRST	001–010	Ajustes de Vocoder
	011–020	Ajustes de Auto Pitch
USER	501–505	Banco de usuario

4. **Mientras toca el teclado, vocalice hacia el micrófono.**
   Si ha seleccionado un ajuste de Auto Pitch, no es necesario que toque el teclado.
5. **Para desactivar esta función, vuelva a pulsar el botón [VOCODER/AUTO PITCH] para que se apague su indicador luminoso.**

RECUERDE

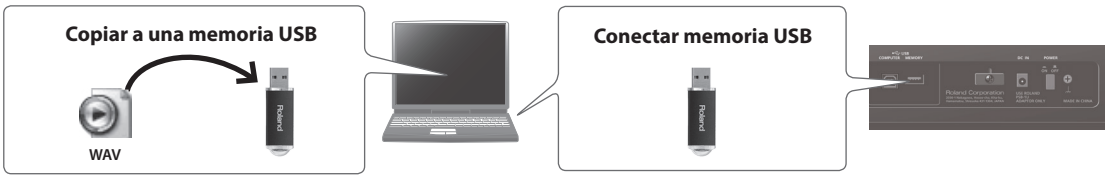
Puede realizar ajustes detallados para los ajustes de Vocoder o Auto Pitch. Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).

Importación de una muestra y reproducción en el teclado (SAMPLE IMPORT)

Los archivos de audio que ha importado desde una memoria USB a JUNO-DS (a las que se hace referencia como "muestras") se pueden asignar al teclado y reproducirse.
En el modo Performance puede asignar hasta 16 archivos de audio (16 partes).

NOTA

Para poder importar un archivo de audio debe ser un archivo con formato WAV, 44,1 kHz y 16 bits. Si selecciona cualquier otro archivo, la pantalla muestra el mensaje "Incorrect File!" y el archivo no se puede importar.



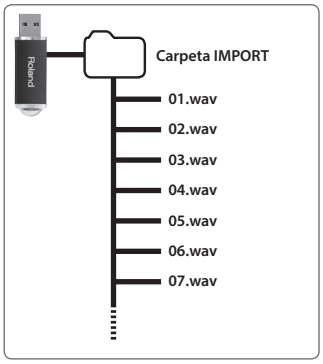
Importación de archivos de audio (Sample)

1. Use JUNO-DS para formatear la memoria USB (p. 17).

2. Apague JUNO-DS y, a continuación, extraiga la memoria USB.

3. En el ordenador, copie los archivos de audio que le interesen en la carpeta "IMPORT".

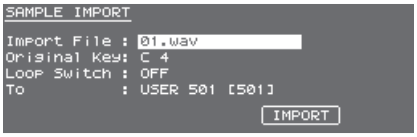
* Use únicamente caracteres alfanuméricos de un solo byte para los nombres de las carpetas y de los archivos.



4. Conecte la memoria USB a JUNO-DS y encienda la unidad.

5. Pulse el botón [SAMPLE IMPORT].
Aparece la pantalla SAMPLE MENU.

6. Mueva el cursor hasta "SAMPLE IMPORT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla SAMPLE IMPORT.



7. Realice los ajustes necesarios para especificar cómo se va a importar el archivo.

Import File	Archivo de audio importado
Original Key	Especifica el número de la nota que reproduce la muestra en el tono al que se ha importado.
Loop Switch	Activa o desactiva la reproducción en bucle.
To:	Número de destino de almacenamiento para la muestra. La muestra se guarda en la memoria de usuario interna de JUNO-DS y se le asigna un número que empieza a partir del 501.

RECUERDE

- El sonido se asigna automáticamente al teclado con los tonos apropiados, empezando desde dos octavas por encima del valor de Original Key y continúa hacia bajo hasta alcanzar la nota más baja del teclado.
- Puede cambiar el punto de bucle y la tecla original de la muestra en otro momento. Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).

8. Mueva el cursor hasta "IMPORT" y pulse el botón [ENTER].
El archivo de audio se importa.

* Si la memoria de usuario está llena, la pantalla muestra el mensaje "Memory Full!" y no se podrá importar el archivo de audio. En este caso, tendrá que eliminar las muestras que ya no necesite.

9. Repita los pasos 7–8 para importar los archivos que desee en JUNO-DS.

RECUERDE

- Un archivo de audio importado se puede usar como un solo patch pulsando el botón [SAMPLE].
- Si el tamaño de archivo es grande, la importación puede tardar varios minutos.

NOTA

No apague nunca la unidad mientras la pantalla muestre el mensaje "processing...".

Recuperación de una muestra

1. Pulse el botón [SAMPLE].

2. Use el mando de ajuste para seleccionar un patch.

* El tono no se puede cambiar si el tono está más de dos octavas por encima del valor especificado para Original Key.

Eliminación de muestras importadas

1. Pulse el botón [SAMPLE IMPORT].
Aparece la pantalla SAMPLE MENU.

2. Mueva el cursor hasta "SAMPLE DELETE" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla SAMPLE DELETE.

3. Seleccione la muestra (patch) que desea eliminar.

4. Mueva el cursor hasta "DELETE" y pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

5. Pulse el botón [ENTER] para eliminar una muestra.

RECUERDE

- Algunas o todas las notas de las interpretaciones que usen la muestra eliminada dejarán de sonar.
- Es recomendable realizar copias de seguridad de los datos importantes en una memoria USB o en el ordenador (p. 18).

Edición de muestras

1. Pulse el botón [SAMPLE IMPORT].
Aparece la pantalla SAMPLE MENU.

2. Mueva el cursor hasta "SAMPLE EDIT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla SAMPLE EDIT.

3. Mueva el cursor hasta la pestaña y use los botones [◄] [►] para cambiar de página.

4. Mueva el cursor hasta el parámetro que desea editar y use el mando de ajuste para cambiar el valor.

RECUERDE

Puede realizar ajustes detallados para la muestra, como el punto de bucle y la tecla original de la muestra. Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).

5. Para guardar los ajustes editados, realice el procedimiento de "Almacenamiento de los ajustes (Write)" (p. 10).

Edición de sonidos

RECUERDE

Para obtener más información sobre los parámetros que puede editar, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).

Edición de un patch/kit de percusión

1. Seleccione un patch o un kit de percusión que desee editar.

2. Pulse el botón [SAMPLE IMPORT] y el botón [DAW CONTROL] al mismo tiempo.
Aparece la pantalla EDIT MENU.

3. Mueva el cursor hasta "PATCH EDIT" o "DRUM KIT EDIT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla PATCH EDIT o DRUM KIT EDIT.

4. Mueva el cursor hasta la pestaña y use los botones [◄] [►] para cambiar de página.

5. Mueva el cursor hasta el parámetro que desea editar y use el mando de ajuste para cambiar el valor.

6. Para guardar los ajustes editados, realice el procedimiento "Almacenamiento de los ajustes (Write)"

Edición de una interpretación

1. Pulse el botón [PATCH/PERFORM] para que se ilumine.

2. Seleccione una interpretación que desee editar.

3. Pulse el botón [SAMPLE IMPORT] y el botón [DAW CONTROL] al mismo tiempo.
Aparece la pantalla EDIT MENU.

4. Mueva el cursor hasta "PERFORMANCE EDIT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla PERFORMANCE EDIT.

5. Mueva el cursor hasta la pestaña y use los botones [◄] [►] para cambiar de página.

6. Mueva el cursor hasta el parámetro que desea editar y use el mando de ajuste para cambiar el valor.

7. Para guardar los ajustes editados, realice el procedimiento "Almacenamiento de los ajustes (Write)".

Edición de efectos

Puede realizar diferentes ajustes por separado para el modo Patch y el modo Performance.

Modo Patch

Puede usar efectos múltiples (MFX), coro y reverberación para cada patch.

Modo Performance

Para cada ajuste, puede usar un máximo de tres efectos múltiples (MFX1, MFX2, MFX3), un coro y una reverberación.

Partes a las que se puede aplicar MFX

Split, Dual	MFX1 se aplica a Upper (Parte 1), MFX2 se aplica a Lower (Parte 2).
Super Layer	MFX1 se puede aplicar a todas las partes.
16-part mode	Se pueden asignar MFX1–3.

1. Pulse el botón [SAMPLE IMPORT] y el botón [DAW CONTROL] al mismo tiempo.
Aparece la pantalla EDIT MENU.

2. Mueva el cursor hasta "EFFECTS EDIT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla EFFECTS EDIT.

3. Mueva el cursor hasta el parámetro que desea editar y use el mando de ajuste para cambiar el valor.

4. Para guardar los ajustes editados, realice el procedimiento "Almacenamiento de los ajustes (Write)".

RECUERDE

Cuando edite los ajustes del efecto, se muestra un "*" junto al nombre de patch/interpretación. Una vez guardado el patch o la interpretación, el símbolo "*" desaparece.

Almacenamiento de los ajustes (Write)

Si apaga la unidad o selecciona otro tono, los ajustes que haya cambiado se perderán.
Si desea conservar los cambios que ha realizado, lleve a cabo la operación de escritura Write.

NOTA

Cuando se guardan datos, los datos que ya había en el destino de almacenamiento se sobrescriben.

1. Pulse el botón [WRITE] para que se ilumine.
Aparece la pantalla WRITE MENU.

- En el modo Patch, puede mantener pulsado el botón [WRITE] para acceder a la pantalla de introducción de nombres.
- En función del estado anterior a la pulsación del botón, se selecciona automáticamente PATCH WRITE o PERFORMANCE WRITE.

NOTA

En el modo Performance, si se muestra un símbolo "*" tanto para Patch como para Performance, guarde primero el patch y luego la interpretación. Tenga en cuenta que si guarda primero la interpretación, se perderán los datos del patch editado.

2. Pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla de introducción de nombre.

3. Asigne un nombre a los datos que va a guardar.

Operación	Explicación
Botones [◄] [►]	Mueven el cursor.
Mando de ajuste, botones [–] [+]	Seleccionan el carácter.
Botones [▼] [▲]	Cambian entre mayúsculas y minúsculas.

Inserción/eliminación de caracteres

1. Mientras introduce un nombre, pulse el botón [MENU].
Aparece la pantalla NAME MENU. La ventana se cierra si vuelve a pulsar el botón.

2. Mueva el cursor hasta "INSERT" o "DELETE" y pulse el botón [ENTER].

Función	Explicación
INSERT	Pulse el botón [ENTER] para insertar un espacio (en blanco) en la posición del cursor.
DELETE	Pulse el botón [ENTER] para eliminar el carácter de la posición del cursor; los caracteres siguientes se desplazarán para rellenar el espacio que ha quedado libre.

4. Cuando haya especificado el nombre, pulse el botón [ENTER].

5. Use el mando de ajuste para especificar el destino de almacenamiento.

6. Pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

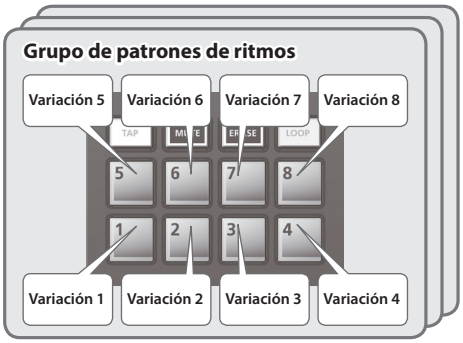
7. Pulse el botón [ENTER] para guardar los ajustes.

NOTA

No apague nunca la unidad mientras la pantalla muestre el mensaje "Writing...".

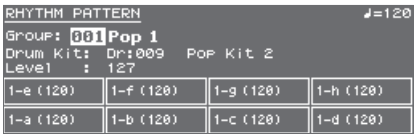
Reproducción de patrones de ritmos

Un patrón de ritmos es una frase fija reproducida por instrumentos de ritmo como baterías o percusión. JUNO-DS puede reproducir los patrones de ritmos asignados a los pads [1]–[8] mientras se toca el teclado junto con los patrones de ritmos.
Un patrón de ritmos consta de ocho "variaciones" y las ocho variaciones se denominan de forma colectiva como "grupo de patrones de ritmos".
Cuando se selecciona un grupo de patrones de ritmos, las variaciones se asignan automáticamente a los pads [1]–[8].



Selección y reproducción de un patrón de ritmos

1. Pulse el botón [RHYTHM PATTERN] para que se ilumine.
Aparece la pantalla RHYTHM PATTERN.



2. Realice los ajustes para el patrón de ritmos.

Parámetro	Valor	Explicación
Group		Selecciona el grupo de patrones de ritmos. Al cambiar el grupo de patrones de ritmos también se cambiarán los patrones de ritmos que se han asignado a los pads [1]–[8]. * Mueva el cursor hasta este parámetro, pulse el botón [ENTER] y seleccione un patrón de ritmos en la pantalla RHYTHM PATTERN GROUP LIST. * Para obtener más información sobre los grupos de patrones de ritmos, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).
	001–030	
Drum Kit		Selecciona el kit de percusión que se usa para reproducir los patrones de ritmos. Al cambiar el grupo de patrones de ritmos se cambiará el kit de percusión que ha asignado el grupo de patrones de ritmos, pero puede usar este parámetro para seleccionar un kit de percusión diferente si lo desea. * Mueva el cursor hasta este parámetro, pulse el botón [ENTER] y seleccione un kit de percusión en la pantalla DRUM KIT LIST.
	Dr: 001–	
Level	Especifica el volumen del patrón de ritmos.	
	1–127	

NOTA

Los ajustes de patrón de ritmos no se pueden guardar.

3. Pulse los botones de pad [1]–[8] para reproducir los patrones de ritmos.
El patrón asignado al botón que ha pulsado se reproduce y el pad parpadea.
Pulse el pad otra vez para detenerlo (el pad se ilumina).

Otras operaciones

Controlador	Explicación
Botón [►/■]	Reproduce la variación seleccionada por el pad que ha pulsado. Pulse este botón otra vez para detener la reproducción.
Botón [TAP]	Especifica el tempo como el intervalo al que se ha pulsado repetidamente este botón.
Botón [TEMPO]	Cambia el tempo.
Control deslizante [PHRASE PAD] LEVEL	Ajusta el volumen del patrón de ritmos.

Modificación del tempo

1. Pulse el botón [TEMPO].
Aparece la pantalla TEMPO.

2. Use el mando de ajuste para ajustar el tempo.

3. Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla anterior.

RECUERDE

En la pantalla TEMPO puede editar también los parámetros siguientes.
- Activación/desactivación del metrónomo (p. 17)
- Activación/desactivación del bloqueo de tempo (p. 17)

Reproducción de archivos de audio (Audio Player)

Los archivos de audio guardados en una memoria USB se pueden asignar a los pads [1]–[8] y reproducirse.

Archivos de audio que se pueden reproducir

MP3	
Formato	MPEG-1 Audio Layer 3
Frecuencia de muestreo	44,1 kHz
Tasa de bits	32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320 kbps, VBR (tasa de bits variable)
WAV/AIFF	
Frecuencia de muestreo	44,1 kHz
Bits	8, 16, 24 bits

NOTA

No es posible reproducir dos o más archivos de audio al mismo tiempo.

Asignación de archivos de audio a los pads y reproducción

RECUERDE

Si hay archivos de audio en la carpeta "SONG LIST" de la memoria USB al encender la unidad, se asignarán automáticamente a los pads.

1. Formatee su memoria USB en JUNO-DS (p. 17).

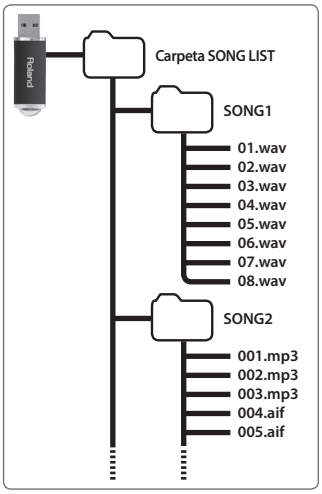
2. Apague JUNO-DS y desconecte la memoria USB.

3. En el ordenador, cree una carpeta dentro de la carpeta "SONG LIST".

* Use únicamente caracteres alfanuméricos de un solo byte para los nombres de las carpetas.

4. Copie los archivos de audio que desee en la carpeta que ha creado.

5. Conecte la memoria USB a JUNO-DS y encienda la unidad.



6. Pulse el botón [AUDIO].

Aparece la pantalla AUDIO PLAYER.

7. Realice los ajustes para el reproductor de audio.

Parámetro	Valor/explicación
Song List	Muestra las carpetas que están en la carpeta SONG LIST de la memoria USB. * Mueva el cursor hasta este parámetro y pulse el botón [ENTER] para ver la pantalla SONG LIST en la que se muestra una lista de las carpetas.
Audio Level	Especifica el volumen de los archivos de audio. * El ajuste Level se pierde al apagar la unidad. Si desea conservar el ajuste después de apagar la unidad, especifique el valor deseado en el ajuste del sistema "Audio Level" (p. 16).
	0–127
PAD1–8	
Name	Muestra los archivos de audio que se han asignado a los pads.
Loop	Activa o desactiva la reproducción en bucle.
	OFF, ON
Start	Especifica la posición de inicio para la reproducción del bucle.
	0–(rango de posiciones disponible)
End	Especifica la posición de fin para la reproducción del bucle.
	(Rango de posiciones disponible)–fin

NOTA

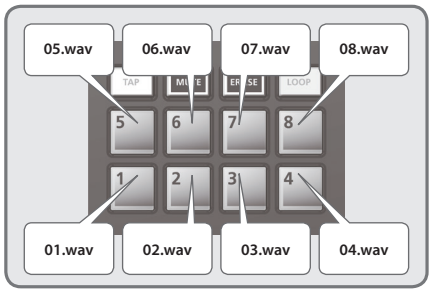
Para los archivos MP3 no se pueden realizar ajustes de bucle. Si desea realizar ajustes de bucle, use el ordenador para convertir el formato de archivo a WAV o AIFF antes de importarlo.

8. Pulse el botón [ENTER].

Los archivos de audio de la carpeta seleccionada se asignan automáticamente a los pads en orden descendente. Por ejemplo, si selecciona la carpeta SONG1, los archivos se asignan como se muestra en la ilustración.

RECUERDE

Los archivos de la carpeta se muestran en orden alfanumérico y los primeros ocho archivos están asignados.

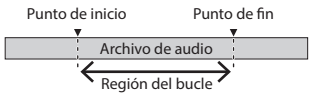


9. Pulse uno de los pads [1]–[8].

El pad que ha pulsado parpadea y se reproduce el archivo de audio que tiene asignado.

Pulse el pad otra vez para detener la reproducción (el pad se ilumina).

Operaciones del reproductor de audio

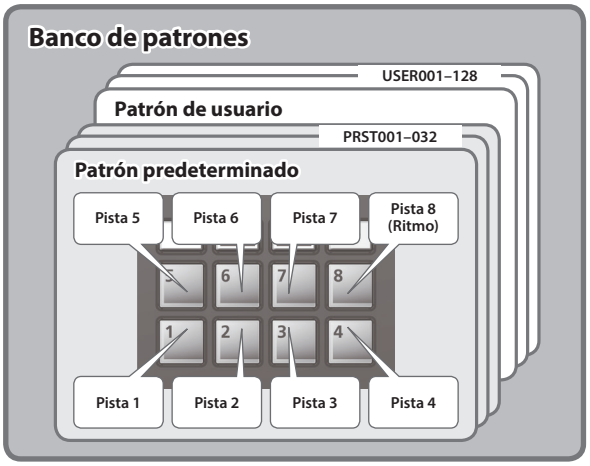
Acción	Operación/explicación
Reproducir	Pulse uno de los pads [1]–[8].
Detener	Pulse un pad que se esté reproduciendo actualmente. Para reanudar la reproducción desde el punto donde se ha detenido, mantenga pulsado el botón [AUDIO] y pulse el mismo pad.
Ir al principio	Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el pad [1].
Retroceder	Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y mantenga pulsado el pad [2].
Avanzar rápidamente	Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y mantenga pulsado el pad [3].
Ajustes de bucle (*1)	Pulse el botón [LOOP]. La reproducción en bucle se activa para el pad seleccionado actualmente. El botón [LOOP] se ilumina.
Crear un bucle de una región del archivo	**Definición del punto de inicio:** Mientras el archivo se reproduce, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [LOOP]. **Definición del punto de fin:** Una vez más, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [LOOP].  Cuando haya definido el punto de fin, la reproducción repite el tramo comprendido entre el Inicio–Fin que se ha especificado. Si se reproduce desde el principio un archivo en el que se ha especificado una región de bucle, se reproducirá hasta el punto de fin del bucle y luego volverá al principio de la región del bucle. * Si, después de especificar la región del bucle, desea cambiar el ajuste para que se reproduzca en bucle el archivo completo, mantenga pulsado el botón [LOOP] y pulse el pad cuyo ajuste desea cambiar.
Ajustar el punto de inicio o el punto de fin (*1)	Mueva el cursor hasta "Start" o "End" y use el mando de ajuste para cambiar el ajuste.
Reproducir el pad siguiente	**Para cambiar de inmediato:** Pulse uno de los pads [1]–[8]. **Para cambiar después de haber terminado la reproducción:** Mantenga pulsado el pad que se está reproduciendo en ese momento y pulse el pad que desea reproducir a continuación.
Ajustar el volumen del reproductor de audio	Mueva el control deslizante [PHRASE PAD] LEVEL.

***1:** Los ajustes de bucle para cada archivo de audio se guardan automáticamente en la carpeta SONG LIST. Si mueve un archivo de audio a una carpeta diferente, los ajustes de bucle se conservarán moviendo también el archivo de ajustes.

Reproducción/grabación de patrones (PATTERN SEQUENCER)

El secuenciador de patrones es una función que le permite grabar su interpretación al teclado y los movimientos de los mandos, y reproducirlos repetidamente. Los datos grabados se denominan "patrón" y puede grabar y guardar patrones con hasta ocho compases.

- Un patrón consta de las pistas 1–8 y la grabación tiene lugar en la pista seleccionada actualmente.
- Los patrones se organizan en 32 patrones predeterminados (PRST) y 128 patrones de usuario (USER), y se guardan en un "banco de patrones".



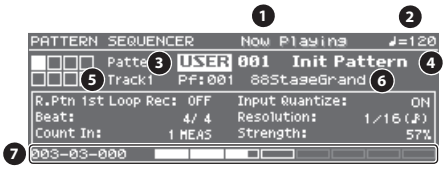
Reproducción de patrones

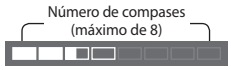
Reproducción del patrón seleccionado actualmente

1. Con el botón [PATTERN SEQUENCER] iluminado, pulse el botón [►/■].
Pulse este botón otra vez para detener la reproducción.

Selección y reproducción de un patrón

1. Pulse el botón [PATTERN SEQUENCER] para que se ilumine.
Aparece la pantalla PATTERN SEQUENCER.


1
2
PATTERN SEQUENCER Now Playing ♩=120
Patte 3 USER 001 Init Pattern 4
5 Track1 Pf:001 88StageGrand 6
R.Ptn 1st Loop Rec: OFF Input Quantize: ON
Beat: 4/ 4 Resolution: 1/16(♪)
Count In: 1 MEAS Strength: 57%
7 003-03-000

N.º	Explicación
1	**Indicación de estado** • Now Recording • Now Playing • Rec Standby • Stop
2	Tempo
3	Banco de patrones (PRST/USER)
4	Número de patrón, Nombre de patrón
5	Pista seleccionada
6	Patch que se usa para reproducir/grabar la pista seleccionada Número de categoría, nombre de patch
7	Indicación de progreso de la reproducción/grabación Indica la posición de la reproducción/grabación como unidades de Compás: Ritmo: Tics y como gráfico de barras.  **Marco exterior en blanco:** Compases especificados por PATTERN LENGTH **Marco exterior en gris:** Compases no especificados por PATTERN LENGTH

2. Mueva el cursor hasta el banco de patrones y use el mando de ajuste para seleccionar "PRST" o "USER".

3. Mueva el cursor hasta el número de patrón y use el mando de ajuste para seleccionar el patrón que desea reproducir.

RECUERDE

Mueva el cursor hasta el número de patrón, pulse el botón [ENTER] y seleccione un patrón en la pantalla PATTERN LIST que aparece.

4. Pulse el botón [►/■] para reproducir el patrón.
Pulse este botón otra vez para detener la reproducción.

Silenciamiento de una pista específica (Track Mute)

Use esta función para silenciar pistas específicas cuando se esté reproduciendo un patrón.

1. Pulse el botón [MUTE] para que se ilumine.
Ahora los pads están en modo de silencio.

2. Pulse los pads [1]–[8] para seleccionar las pistas que desee silenciar.
Puede pulsar varios pads.
El pad que ha pulsado parpadea y su pista se silencia.
Para cancelar el silencio, pulse el pad que está parpadeando.

3. Pulse el botón [MUTE] para que se apague.
El modo de silencio del pad se cancela.

* El silencio de la pista se mantiene incluso después de cancelar el modo de silencio del pad.

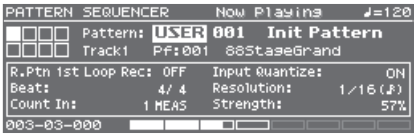
Operaciones básicas del secuenciador de patrones

Las operaciones del secuenciador de patrones son válidas únicamente cuando se ha pulsado el botón [PATTERN SEQUENCER] y está visible la pantalla PATTERN SEQUENCER.

Controlador	Explicación
Botón [►/■]	Reproduce o detiene el patrón.
Botón [⏮]	Hace regresar el patrón al principio.
Botón [●]	Crea un patrón grabando en tiempo real su interpretación al teclado y las operaciones del controlador.
Botón [TAP]	Ajusta el tempo conforme al intervalo en el que se pulsa este botón reiteradamente.
Botón [MUTE]	Si está activado, puede usar los pads [1]–[8] para silenciar las pistas especificadas.
Botón [ERASE]	Borra un patrón grabado, o una parte del patrón.
Botón [LOOP]	• Si está activado, el patrón se reproduce en bucle entre los compases especificados. • Si está desactivado, el patrón se reproduce/graba según el compás especificado y luego se detiene.
Pads [1]–[8]	Selecciona las pistas. Puede usar el teclado para reproducir o grabar la pista seleccionada.
Botón [PATTERN LENGTH]	Cambia el número de compases del patrón. Puede crear un patrón que tenga un máximo de ocho compases.
Botón [TEMPO]	Cambia el tempo.
Botón [MIXER]	Permite especificar el volumen y la posición estéreo de cada pista.

Grabación de patrones

1. Pulse el botón [PATTERN SEQUENCER] para que se ilumine.
Aparece la pantalla PATTERN SEQUENCER.


PATTERN SEQUENCER Now Playing ♩=120
Pattern: USER 001 Init Pattern
Track1 Pf:001 88StageGrand
R.Ptn 1st Loop Rec: OFF Input Quantize: ON
Beat: 4/ 4 Resolution: 1/16(♪)
Count In: 1 MEAS Strength: 57%
003-03-000

2. Seleccione el patrón de usuario que desea grabar.

Cuando se realiza una grabación nueva

Si desea empezar a grabar desde cero, seleccione USER "Init Pattern" (ajuste de fábrica) o use la función PATTERN ERASE (p. 14) para borrar el contenido del patrón.

3. Pulse el botón [●].
El botón [●] parpadea y JUNO-DS entra en modo listo para grabación.

4. Realice los ajustes oportunos para el patrón que desea grabar.

Parámetro	Valor/explicación	
R. Ptn 1st Loop Rec	Especifica cómo se grabará el patrón de ritmos. * Esto únicamente se puede especificar si se ha seleccionado un patrón vacío.	
	OFF	No se grabará ningún patrón de ritmos.
	ON	Solo en el primer ciclo de grabación, la interpretación del patrón de ritmos seleccionado se graba en la pista 8.
Beat	Especifica la signatura de tiempo del patrón. * Esto únicamente se puede especificar si se ha seleccionado un patrón vacío.	
	(1–32) / (2, 4, 8, 16)	
Count In	Selecciona la forma en que se inicia la grabación.	
	OFF	La grabación empieza inmediatamente al pulsar el botón [►/■].
	1 MEAS	Al pulsar el botón [►/■], empieza un recuento de un compás antes de la posición de inicio de la grabación; la grabación empieza al llegar a la posición de inicio de grabación.
	2 MEAS	Al pulsar el botón [►/■], empieza un recuento de dos compases antes de la posición de inicio de la grabación; la grabación empieza al llegar a la posición de inicio de grabación.
	WAIT NOTE	La grabación empieza al pulsar el botón [►/■], o al pulsar una tecla o el pedal de sostenido.

Parámetro	Valor/explicación	
Input Quantize	Especifica si la cuantización se aplicará durante la grabación. * **Cuantización:** Corrige automáticamente las imprecisiones de sincronización cuando toca el teclado, de modo que dicha sincronización sea más precisa.	
	OFF	La cuantización no se aplica durante la grabación.
	ON	La cuantización se aplica durante la grabación.
Resolution	Especifica el valor de sincronización de nota en el que se aplica la cuantización.	
	1/32 (𝅘𝅥𝅯)–1/4 (♩)	
Strength	Especifica el grado en el que las notas se mueven a intervalos precisos de los valores de nota especificados por el ajuste Resolution.	
	0–100%	Si está definido como "100%", las notas que grabe se mueven todo lo posible a los intervalos exactos del ajuste Resolution especificado. Con porcentajes más bajos, la corrección aplicada es menor. Si está definido como "0%", la sincronización no se corrige en absoluto.

5. Realice los distintos ajustes según sea necesario.

Para cambiar el número de compases del patrón

Consulte "Especificación del número de compases del patrón (PATTERN LENGTH)" (p. 14).

Cuando se graba un patrón de ritmos

Si R. Ptn 1st Loop Rec está definido en ON, la reproducción del patrón de ritmos se graba en el primer ciclo después de iniciarse la grabación.

1. Pulse el botón [RHYTHM PATTERN].
Aparece la pantalla RHYTHM PATTERN.

2. Seleccione un grupo de patrón de ritmos y un kit de percusión.

3. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla RHYTHM PATTERN.

Modificación del tempo de la grabación

1. Pulse el botón [TEMPO].
Aparece la pantalla TEMPO.

2. Use el mando de ajuste para especificar el tempo al que se encuentra cómodo grabando.

3. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla TEMPO.

* Los datos de cambio de tempo no se graban.

RECUERDE

Puede definir el tempo pulsando repetidamente el botón [TAP] al intervalo deseado.

Para hacer sonar el metrónomo

1. Pulse el botón [TEMPO].
Aparece la pantalla TEMPO.

2. Mueva el cursor hasta "Metronome" y use el mando de ajuste para seleccionar "ON".

3. Use el mando de ajuste para especificar el tempo al que se encuentra cómodo grabando.

4. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla TEMPO.

RECUERDE

Puede activar/desactivar el metrónomo manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando el botón [TEMPO].

6. Use los pads [1]–[8] para especificar la pista de grabación.
El pad seleccionado se ilumina.

Iluminado distinto a la pista de grabación:	Pista que ya contiene datos
No iluminado:	Pista que no contiene datos

Para cambiar el sonido de la pista de grabación

1. Mueva el cursor hasta el número de categoría y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla PATCH LIST.

2. Seleccione un patch.
También puede usar los botones de categoría ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]) para realizar una selección.

3. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla PATCH LIST.

7. Pulse el botón [►/■] para comenzar a grabar.

8. Toque el teclado.
Los movimientos de los mandos así como el cambio de tono/modulación también se graban.

RECUERDE

- Puede activar o desactivar LOOP REC manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando el botón [LOOP].

OFF	Graba la duración de compases especificada y, a continuación, cambia de grabación a reproducción.
ON	Sigue grabando incluso después de haber concluido la duración de compases especificada.

- Si el botón [LOOP] está activado y R. Ptn 1st Loop Rec está definido como ON, el patrón de ritmos se graba también pero solo para el primer ciclo. Para los ciclos segundo y siguientes, el patrón de ritmos se detiene y se reproduce la pista 8 en la que se ha grabado el patrón de ritmos.
- La grabación se añade a los datos grabados anteriormente como capas de datos nuevos. Si desea volver a grabar, borre los datos y realice otra vez la grabación.

9. Pulse el botón [●].
Regresa a la reproducción de patrones. Si pulsa otra vez el botón [●], regresa al modo de grabación.

10. Pulse el botón [►/■] para detener el patrón.
El patrón se detiene independientemente del estado de la grabación/reproducción.

Borrado de una porción de los datos de la pista durante la grabación/reproducción

1. Durante la grabación o reproducción, pulse el botón [ERASE].
Mientras mantenga pulsado el botón, los datos de interpretación de la pista seleccionada se borrarán del patrón.

Borrado de un patrón o pista completos (PATTERN ERASE)

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [ERASE].
Aparece la pantalla PATTERN ERASE.

2. Seleccione la pista que desea borrar y pulse el botón [ENTER].

Valor	Explicación
Track 1–8	Se borran los datos de la pista especificada.
SysEx	Se borran los mensajes exclusivos del sistema.
ALL	Se borran los datos de todas las pistas.

Especificación del número de compases del patrón (PATTERN LENGTH)

1. Pulse el botón [PATTERN LENGTH].
Aparece la pantalla PATTERN LENGTH.

2. Seleccione el número de compases y pulse el botón [ENTER].

Si el número de compases aumenta

La pantalla muestra la pregunta "With Copying?"

Operación	Explicación
"YES" o Botón [ENTER]	Los datos grabados se copian repetidamente para aumentar el número de compases.
"NO" o Botón [EXIT]	Solo aumenta el número de compases; los datos grabados permanecen sin cambio alguno.

Si el número de compases decrece

Los datos grabados no cambian; solo cambia el número de compases que se reproduce.

Almacenamiento de un patrón

Si crea un patrón, este se perderá si selecciona un patrón distinto o si apaga JUNO-DS.
Cuando cree un patrón que le guste, es recomendable guardarlo.

1. Cuando la pantalla PATTERN SEQUENCER esté visible, pulse el botón [WRITE].
Aparece la pantalla PATTERN NAME.

2. Escriba el nombre del patrón.

RECUERDE

Para obtener más información sobre la introducción de un nombre, consulte "Almacenamiento de los ajustes (Write)" (p. 10).

3. Cuando haya especificado el nombre del patrón, pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla PATTERN WRITE.

4. Use el mando de ajuste para seleccionar el destino de almacenamiento.

NOTA

Si guarda el patrón en un número que ya contiene datos, el patrón se sobrescribe sobre los datos anteriores, es decir, los datos anteriores se borran.

5. Pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

6. Pulse el botón [ENTER] para guardar el patrón.
El almacenamiento ha finalizado cuando la pantalla muestra el mensaje "Completed!".

NOTA

No apague nunca la unidad mientras la pantalla muestre el mensaje "Writing...".

Utilidad de patrones

1. Cuando la pantalla PATTERN SEQUENCER esté visible, pulse el botón [MENU].
Aparece la pantalla MENU.

2. Mueva el cursor hasta "PATTERN UTILITY" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla PATTERN UTILITY.

RECUERDE

Cuando la pantalla PATTERN SEQUENCER esté visible, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [PATTERN SEQUENCER] para acceder a la pantalla PATTERN UTILITY.

3. Mueva el cursor hasta la función que desea ejecutar y pulse el botón [ENTER].

Copia de un patrón (PATTERN COPY)

1. En la pantalla PATTERN UTILITY, seleccione "PATTERN COPY" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla PATTERN COPY.

2. Defina los parámetros.

Parámetro	Valor/explicación	
Pattern bank	Selecciona el banco del patrón de origen de copia.	
	PRST, USER	
Pattern number	Selecciona el patrón de origen de copia.	
	001–127	
Source Pattern Track	Selecciona la pista de origen de copia.	
	TRACK1–8, ALL	
Destination Pattern Track	Selecciona la pista de destino de copia.	
	TRACK1–8, ALL	
Copy Target	Selecciona el contenido que se va a copiar.	
	ALL	Se copian el patrón y los ajustes de sonido.
	SOUND ONLY	Solo se copian los ajustes de sonido.
	PATTERN ONLY	Solo se copia el patrón.

3. Pulse el botón [ENTER].
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

Inicialización de un patrón (PATTERN INIT)

1. En la pantalla PATTERN UTILITY, seleccione "PATTERN INIT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

2. Pulse el botón [ENTER] para inicializar el patrón.

Importación de datos de patrón desde SMF (SMF IMPORT)

Importa los datos SMF especificados en el área temporal.

- Cuando se importa, el estado actual del área temporal se descarta.
- Los datos SMF que desea importar se deben guardar en la carpeta IMPORT de la memoria USB.

Datos SMF que se pueden importar:

- Solo se admite el formato 0 de SMF.
- Solo se importan las pistas (partes) utilizadas por JUNO-DS.
- Se pueden importar hasta ocho compases de datos SMF. Los datos subsiguientes no se importan.

1. En la pantalla PATTERN UTILITY, seleccione "SMF IMPORT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla SMF IMPORT.

2. Seleccione los datos SMF que desea importar.

RECUERDE

En la pantalla SMF IMPORT puede pulsar el botón [►/■] para oír los datos SMF seleccionados.

3. Pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

4. Pulse el botón [ENTER] para importar los datos SMF.

Exportación de un patrón a SMF (SMF EXPORT)

A un patrón que se encuentre en el área temporal se le puede poner un nombre y exportarlo como datos SMF.

- Los patrones predeterminados no se pueden exportar.
- Los datos SMF exportados se guardan en la carpeta "EXPORT" de la memoria USB.

1. En la pantalla PATTERN UTILITY, seleccione "SMF EXPORT" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla SMF EXPORT.

2. Introduzca un nombre de archivo.

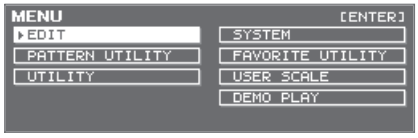
3. Pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

4. Pulse el botón [ENTER] para exportar el patrón.

Ajustes generales de JUNO-DS

Acceso a las pantallas de menú

1. Pulse el botón [MENU].
Aparece la pantalla MENU.



Menú	Explicación
EDIT	Muestra una pantalla de selección para los elementos relacionados con la edición de sonidos. • PATCH EDIT (p. 10) • DRUM KIT EDIT (p. 10) • SAMPLE EDIT (p. 9) • PERFORMANCE EDIT (p. 10) • EFFECTS EDIT (p. 10) * Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).
PATTERN UTILITY	Accede a la pantalla de ajuste de los patrones (p. 15).
UTILITY	Accede al menú de utilidad (p. 17).
SYSTEM	Realiza los ajustes globales de JUNO-DS (p. 16).
FAVORITE UTILITY	Accede a una pantalla en la que puede ver o eliminar los registros de los favoritos.
USER SCALE	Crea una escala de usuario. * Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).
DEMO PLAY	Accede a una pantalla de reproducción de canciones de prueba (p. 18).

2. Mueva el cursor hasta el menú y pulse el botón [ENTER].
* Si aparece otro menú, repita el paso 2.

3. Mueva el cursor hasta la pestaña y use los botones [◄] [►] para cambiar de página.

4. Mueva el cursor hasta el parámetro que desea editar y use el mando de ajuste para cambiar el valor.

5. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla.

Configuración de los ajustes del sistema (SYSTEM)

Los ajustes comunes a todo el JUNO-DS se denominan "ajustes del sistema".

1. Pulse el botón [MENU].
Aparece la pantalla MENU.

2. Mueva el cursor hasta "SYSTEM" y pulse el botón [ENTER].

3. Mueva el cursor hasta la pestaña y use los botones [◄] [►] para cambiar de página.

4. Mueva el cursor hasta el parámetro que desea editar y use el mando de ajuste para cambiar el valor.

5. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla.

RECUERDE

Los parámetros que edite se guardan al pulsar el botón [WRITE] en la pantalla SYSTEM, o al salir de la pantalla SYSTEM.

Parámetro	Valor/explicación
GENERAL	
LCD Contrast	**Ajuste del contraste de la pantalla**
	1–20
LCD Brightness	**Ajuste del brillo de la pantalla**
	1–20
Auto Off	**Activación/desactivación de la función Auto Off**
	Especifica si la unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un determinado periodo de tiempo. Si no desea que la unidad se apague automáticamente, seleccione el ajuste "OFF".
	OFF, 30, 240 [min]
Power Save Time	Cantidad de tiempo de espera que debe pasar antes de que JUNO-DS entre en modo de ahorro de energía. Cuando JUNO-DS entra en modo de ahorro de energía, el consumo energético se reduce porque el sistema apaga la retroiluminación de la pantalla y minimiza la iluminación de los botones.
	OFF, 1, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 60 [min]
Illumination	Especifica si los botones se iluminan cuando están esperando una operación.
	OFF, ON
PAD COLOR	
Pad Brightness	Ajusta el brillo de los pads [1]–[8].
	1–127
PAD COLOR	El color de iluminación de los pads [1]–[8] se puede especificar para cada función. * Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).
	(OFF), 1–13
KEY TOUCH	
Velo Curve	Define el toque del teclado (p. 7).
	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
Curve Offset	Ajusta el valor de Velo Curve. Los valores más bajos hacen que el teclado parezca más ligero. Los valores más altos hacen que el teclado parezca más pesado.
	-10–+9
Velocity	Especifica la velocidad transmitida cuando se toca una tecla.
	REAL: El valor de velocidad transmitida corresponderá a la fuerza con la que se toque la tecla.
	1–127: El valor de velocidad transmitida será fija, independientemente de la fuerza con la que se toque la tecla.
SOUND	
Master Tune	**Sintonización maestra**
	Ajusta la sintonización global de JUNO-DS. La pantalla muestra la frecuencia de la nota A4 (A central).
	415.3–466.2 [Hz]
Master Key Shift	Modifica el registro tonal general del JUNO-DS en intervalos de semitono.
	-24–+24
Master Level	Ajusta el volumen general del JUNO-DS.
	0–127
Output Gain	Ajusta la ganancia de salida de la salida de JUNO-DS.
	-12–+12 [dB]
Audio Level	Especifica el volumen cuando se reproduce un archivo de audio desde el reproductor de audio.
	0–127
MASTER EQ	
Master EQ Switch	Activa o desactiva el ecualizador maestro (un ecualizador que se aplica al sonido global de JUNO-DS).
	OFF, ON
EQ Low Freq	Frecuencia de la gama baja.
	200, 400 [Hz]
EQ Low Gain	Ganancia de la gama de frecuencias bajas.
	-15–+15 [dB]
EQ Mid Freq	Frecuencia de la gama media.
	200-8000 [Hz]
EQ Mid Gain	Ganancia de la gama de frecuencias medias.
	-15–+15 [dB]
EQ Mid Q	Amplitud de la gama de frecuencias medias. Defina un valor más alto para que Q reduzca la gama que se verá afectada.
	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
EQ High Freq	Frecuencia de la gama alta.
	2000, 4000, 8000 [Hz]
EQ High Gain	Ganancia de la gama de frecuencias altas.
	-15–+15 [dB]
EQ Total Gain	Ganancia del ecualizador maestro global.
	-15–+15 [dB]
MIC IN SETTINGS	
Mic In Level	Ajusta el nivel de entrada del conector MIC INPUT.
	0–127
Mic In Reverb Switch	**Aplicación de reverberación a Mic Input**
	Especifica si la reverberación se aplica (ON) a la entrada del micrófono o si no se aplica (OFF).
	OFF, ON
Mic In Reverb Level	Ajusta la cantidad de reverberación que se aplica al sonido del micrófono.
	0–127
Mic In Reverb Type	Selecciona el tipo de reverberación/retardo que se aplica al sonido del micrófono.
	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY
Mic In Reverb Time	Ajusta la duración de la reverberación (cuando Reverb Type se ha definido como ROOM1–HALL2) o el tiempo de retardo del retardo (cuando Reverb Type se ha definido como DELAY o PAN-DELAY).
	0–127
Noise Suppressor Switch	Activa o desactiva el supresor de ruido. El supresor de ruido es una función que suprime el ruido durante los periodos de silencio.
	OFF, ON
Noise Suppressor Threshold	Ajusta el volumen en el que la supresión de ruido empieza a aplicarse.
	0–127
Noise Suppressor Release	Ajusta el tiempo que transcurre desde que comienza la supresión de ruido hasta que el volumen alcanza 0.
	0–127
Mic Mode	Especifica el modo de entrada del micrófono.
	ALL: El sonido llega del micrófono en todo momento.
	VOCAL FX: El sonido llega del micrófono solo cuando el botón [VOCODER/AUTO PITCH] está iluminado, o cuando el tipo de efecto (consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés)) se ha definido como "79: Di VOCODER".
PEDAL	
Control Pedal Assign	**Asignación de la función del pedal de control**
	Especifica la función del pedal que está conectado al conector PEDAL CONTROL. * Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).
Control Pedal Polarity	Especifica la polaridad del pedal que está conectado al conector PEDAL CONTROL.
	STANDARD, REVERSE
Continuous Hold Pedal	Si está en ON, el conector PEDAL HOLD admitirá el accionamiento del pedal hasta la mitad.
	OFF, ON
Hold Pedal Polarity	Especifica la polaridad del pedal que está conectado al conector PEDAL HOLD.
	STANDARD, REVERSE

Parámetro	Valor/explicación	
KNOB		
Knob 1–4 Assign	**Asignación de la función de los mandos de control**	
	Especifica la función que se ha asignado a cada mando cuando el parámetro controlado por los mandos de control se ha definido como ASSIGN 1–4. * Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).	
SYNC/TEMPO		
Sync Mode	Especifica el mensaje de sincronización que JUNO-DS usará para la operación.	
	MASTER	JUNO-DS será el maestro. Seleccione este ajuste cuando use JUNO-DS por sí solo, sin sincronizarlo con ningún otro dispositivo.
	SLAVE	JUNO-DS será el esclavo. Seleccione este ajuste cuando desee que JUNO-DS se sincronice con los mensajes de Reloj MIDI recibidos desde otro dispositivo MIDI.
Clock Source	Cuando el parámetro Sync Mode está definido como "SLAVE", este ajuste especifica si JUNO-DS se sincronizará con los mensajes de sincronización que le llegan por el conector MIDI IN o por el puerto USB COMPUTER.	
	MIDI, USB	
Startup Tempo	Especifica el tempo cuando se inicia JUNO-DS.	
	20–250	
Tempo Lock	Cuando se cambia de interpretaciones o patrones, esto especifica si se usa el tempo de la interpretación/patrón recién seleccionado o si se conserva el tempo actual.	
	OFF, ON (mantener)	
METRONOME		
Metronome Mode	Especifica cómo sonará el metrónomo.	
	OFF	El metrónomo no suena.
	PLAY-ONLY	El metrónomo suena cuando se está reproduciendo un patrón.
	REC-ONLY	El metrónomo suena cuando se está grabando un patrón.
	PLAY&REC	El metrónomo suena cuando se está reproduciendo o grabando un patrón.
	ALWAYS	El metrónomo suena siempre.
Metronome Level	Ajusta el volumen del metrónomo.	
	0–10	
Metronome Sound	Selecciona el sonido del metrónomo.	
	TYPE1	Sonido de un metrónomo convencional (el primer ritmo es un timbre)
	TYPE2	Sonido de clic
	TYPE3	Sonido de pitido
	TYPE4	Sonido de cencerro
Metronome Accent Switch	Agrega un acento al sonido del metrónomo.	
	OFF, ON	
MIDI		
Local Switch	Determina si el generador de sonido interno está desconectado (OFF) de la sección del controlador (teclado, palanca de cambio de tono/modulación, botones, controles deslizantes, pedal, etc.); o no desconectado (ON). Normalmente se deja en "ON". Seleccione el ajuste "OFF" si desea que las operaciones de JUNO-DS solo controlen el software DAW de su ordenador.	
	OFF, ON	
Patch Rx/Tx Ch	En modo Patch, especifica el canal de transmisión/recepción de mensajes MIDI para la parte del teclado.	
	1–16	
Performance Control Channel	Especifica el canal de recepción MIDI por el que el JUNO-DS recibirá mensajes MIDI (cambio de programa/selección de banco) de un equipo MIDI externo para cambiar de la interpretación. Use el valor "OFF" si no desea cambiar los de la interpretación desde un equipo MIDI conectado.	
	1–16, OFF	
Transmit Program Change, Bank Select, Active Sensing	Especifica si se transmitirán (ON) o no (OFF) mensajes de cambio de programa/selección de banco/detección activa.	
	OFF, ON	
Transmit Edit Data	Especifica si los cambios realizados en los ajustes de un patch o interpretación se van a transmitir como mensajes exclusivos del sistema (ON), o no se van a transmitir (OFF).	
	OFF, ON	
Receive Program Change, Bank Select	Especifica si se recibirán (ON) mensajes de cambio de programa/selección de banco o no (OFF).	
	OFF, ON	
Soft Through	Si está en "ON", los mensajes MIDI entrantes por el conector MIDI IN se retransmitirán sin cambio alguno por el conector MIDI OUT.	
	OFF, ON	
USB Driver	Especifica el controlador USB. * Este ajuste se aplicará al apagar la unidad y volver a encenderla.	
	GENERIC	Seleccione este ajuste si desea usar el controlador USB genérico proporcionado por el sistema operativo de su ordenador.
	VENDOR	Seleccione este ajuste si desea usar un controlador USB descargado del sitio web de Roland. (*1)
CONTROL		
	* Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).	
INFORMATION		
Version	Muestra la versión del software.	
Expansion	Muestra información sobre los sonidos de expansión.	

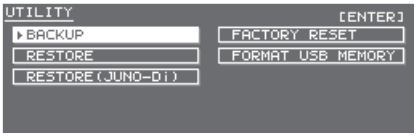
***1: Descargue el controlador**
Para poder usar JUNO-DS con el ajuste "VENDOR" debe descargar el controlador de la siguiente URL e instalarlo en el ordenador.
Para obtener más información sobre la instalación, visite la siguiente URL.
➡ **http://www.roland.com/support/**

Funciones prácticas (UTILITY)

Estas funciones le permiten hacer una copia de seguridad de los datos internos de JUNO-DS en una memoria USB, o restaurar los datos de una memoria USB en JUNO-DS.
Otras funciones útiles le permiten restablecer el estado de fábrica de JUNO-DS o inicializar una memoria USB.

1. Pulse el botón [MENU].
Aparece la pantalla MENU.

2. Mueva el cursor hasta "UTILITY" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla UTILITY.



Menú	Explicación
BACKUP	Hace una copia de seguridad de los datos del usuario en la memoria USB. Se crean archivos de ajustes del sistema y del usuario (.SVD) y de patrones (.BIN).
RESTORE	Restaura los datos de la memoria USB.
RESTORE (JUNO-Di)	Carga los datos del usuario de JUNO-Di de vuelta a la unidad.
FACTORY RESET	Restablece el estado de configuración de fábrica de los ajustes de JUNO-DS.
FORMAT USB MEMORY	Inicializa una memoria USB.

3. Mueva el cursor hasta el elemento que desea ejecutar y pulse el botón [ENTER].

Inicialización de una memoria USB (FORMAT USB MEMORY)

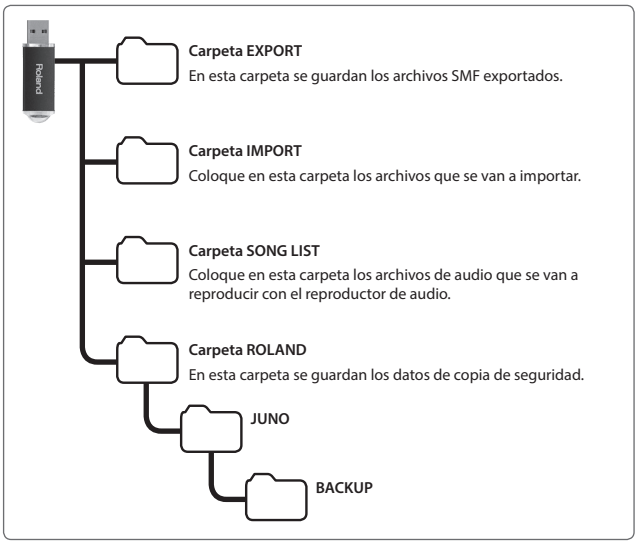
NOTA

- Si la memoria USB contiene datos importantes que ha creado usted, tenga en cuenta que todos esos datos se perderán si ejecuta esta operación.
- No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra el mensaje "Processing...".

1. En la pantalla UTILITY, mueva el cursor hasta "FORMAT USB MEMORY" y pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

2. Mueva el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER].
Cuando el formateo haya finalizado, la pantalla muestra el mensaje "Format Completed!".

Estructura de carpetas de una memoria USB


Roland
Carpeta EXPORT
En esta carpeta se guardan los archivos SMF exportados.
Carpeta IMPORT
Coloque en esta carpeta los archivos que se van a importar.
Carpeta SONG LIST
Coloque en esta carpeta los archivos de audio que se van a reproducir con el reproductor de audio.
Carpeta ROLAND
En esta carpeta se guardan los datos de copia de seguridad.
JUNO
BACKUP

Almacenamiento de los datos de JUNO-DS en una memoria USB (BACKUP)

Aquí se explica cómo realizar una copia de seguridad de los datos de usuario en una memoria USB.

Tipos de datos que se pueden guardar

- Datos de usuario para patches e interpretaciones
- Favoritos
- Datos de usuario para Vocoder/Auto Pitch
- Muestras
- Patrones de usuario
- Ajustes del sistema
- Escala de usuario

NOTA

No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra el mensaje "Processing...".

1. En la pantalla UTILITY, mueva el cursor hasta "BACKUP" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla BACKUP NAME.

2. Escriba el nombre del archivo.

RECUERDE

Para obtener más información sobre la introducción de un nombre, consulte "Almacenamiento de los ajustes (Write)" (p. 10).

3. Cuando haya especificado el nombre de archivo, pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

4. Mueva el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER].
Cuando la copia de seguridad haya finalizado, la pantalla muestra el mensaje "Backup Completed!".

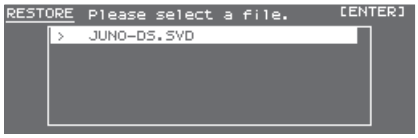
Restauración de los datos guardados en la memoria USB en JUNO-DS (RESTORE)

Aquí se explica cómo restaurar la copia de seguridad de los datos de usuario guardados en una memoria USB en JUNO-DS (Restore).

NOTA

- Cuando se ejecuta la operación de restauración, se sobrescriben todos los datos del usuario. Si JUNO-DS contiene datos importantes, haga una copia de seguridad de los mismos en una memoria USB con un nombre diferente antes de ejecutar la operación de restauración.
- No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra el mensaje "Processing...".

1. En la pantalla UTILITY, mueva el cursor hasta "RESTORE" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla RESTORE.



2. Mueva el cursor hasta el archivo que desea restaurar.

Eliminación o cambio de nombre de un archivo

1. En la pantalla RESTORE, pulse el botón [MENU].
Aparece la pantalla FILE UTILITY. La ventana se cierra si vuelve a pulsar el botón.

2. Mueva el cursor hasta "DELETE" o "RENAME" y pulse el botón [ENTER].

Función	Explicación
DELETE	Cuando pulse el botón [ENTER], aparece el mensaje "Are you sure?". Mueva el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER]. El archivo seleccionado se elimina.
RENAME	Cuando pulsa el botón [ENTER], aparece la pantalla RENAME, la cual le permite cambiarle el nombre al archivo seleccionado.

3. Pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

4. Mueva el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER].
Cuando la restauración haya finalizado, la pantalla muestra el mensaje "Completed. Please Shut down.".

5. Apague JUNO-DS y vuelva a encenderlo.

Carga de los datos de la copia de seguridad JUNO-Di en la unidad (RESTORE (JUNO-Di))

La copia de seguridad de los datos de usuario JUNO-Di guardados en una memoria USB se pueden cargar en JUNO-DS.

NOTA

- Cuando se ejecuta la operación de restauración, se sobrescriben todos los datos del usuario. Si JUNO-DS contiene datos importantes, haga una copia de seguridad de los mismos en una memoria USB con un nombre diferente antes de ejecutar la operación de restauración.
- No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra el mensaje "Processing...".

1. En la pantalla UTILITY, mueva el cursor hasta "RESTORE (JUNO-Di)" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla RESTORE.

2. Mueva el cursor hasta el archivo que desea restaurar y pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

3. Mueva el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER].
Cuando la restauración haya finalizado, la pantalla muestra el mensaje "Completed. Please Shut down.".

4. Apague JUNO-DS y vuelva a encenderlo.

Restablecimiento de los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)

Puede restablecer el estado que tenían todos los ajustes de usuario de JUNO-DS cuando el instrumento se entregó de fábrica (Factory Reset).

NOTA

- Si la memoria interna de JUNO-DS contiene datos importantes que ha creado usted, tenga en cuenta que todos esos datos de usuario se perderán al ejecutar la operación de restablecimiento de los ajustes de fábrica. Si desea conservar esos datos, guárdelos en una memoria USB antes de continuar.
- No apague nunca la unidad ni extraiga la memoria USB mientras la pantalla muestra el mensaje "Processing...".

1. En la pantalla UTILITY, mueva el cursor hasta "FACTORY RESET" y pulse el botón [ENTER].
Aparece un mensaje de confirmación.
Si decide cancelar la acción, pulse el botón [EXIT].

2. Mueva el cursor hasta "OK" y pulse el botón [ENTER].
Cuando el restablecimiento de los ajustes de fábrica haya finalizado, la pantalla muestra el mensaje "Completed. Please Shut down.".

3. Apague JUNO-DS y vuelva a encenderlo.

Reproducción de las canciones de prueba

1. Pulse el botón [MENU].
Aparece la pantalla MENU.

2. Mueva el cursor hasta "DEMO PLAY" y pulse el botón [ENTER].
Aparece la pantalla DEMO MENU.

3. Use los botones [◄] [►] para seleccionar una canción de prueba y pulse el botón [Enter].
Se inicia la reproducción de la canción de prueba.

* Ningún dato de la música que se está reproduciendo se emitirá por el conector MIDI OUT ni el puerto USB COMPUTER.

Apéndice

Solución de problemas

Si JUNO-DS no funciona como esperaba, primero compruebe los siguientes puntos. Si el problema no se resuelve, consulte a su distribuidor o al centro de servicio de Roland más próximo.

Problema	Causa/Solución	Página
La unidad no se enciende	Asegúrese de que el adaptador de CA de JUNO-DS está bien enchufado a una toma de corriente de CA y al conector del panel posterior, y que el adaptador propiamente dicho y el cable de alimentación de CA están bien conectados.	p. 3
	Si conecta el adaptador de CA y enciende la unidad con las pilas puestas, el adaptador de CA se usará preferentemente. Aunque las pilas estén colocadas, la unidad no se encenderá a menos que el adaptador de CA se conecte a una toma de corriente de CA. Si desea usar la pilas, desconecte el adaptador de CA de JUNO-DS. Cuando las pilas están colocadas, si conecta o desconecta el cable de alimentación de la toma de corriente, o si conecta o desconecta el enchufe de CC del adaptador de CA mientras JUNO-DS está encendido hará que la unidad se apague.	
No hay sonido	¿Se han encendido los amplificadores y altavoces conectados?	
	¿Es posible que haya bajado el volumen de los equipos conectados?	
	¿Está el mando [MASTER VOLUME] girado por completo hacia abajo?	p. 5
	¿Se han realizado las conexiones correctamente?	p. 3
	¿Puede oír sonido por los auriculares? Si se oye sonido por los auriculares, es posible que los cables de conexión estén rotos o que el amplificador/mezclador no funcione correctamente. Compruebe otra vez los cables y el sistema de amplificador/mezclador.	
	Si no hay sonido al tocar el teclado, compruebe si el parámetro Local Switch está ajustado en OFF. Asegúrese de que Local Switch está activado.	p. 17
	¿Es posible que el nivel del tono (patch) esté demasiado bajo? Compruebe el ajuste del nivel.	
	¿Ha seleccionado un valor demasiado bajo para el ajuste de nivel? En los ajustes del sistema SOUND, compruebe Master Level.	p. 16
	¿Está el interruptor del teclado desactivado? Active el interruptor del teclado. Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).	
	¿Es posible que haya una parte silenciada? Desactive el silencio. Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).	
	¿Son correctos los ajustes de los distintos efectos? Compruebe si los ajustes de efectos están en ON u OFF.	
	¿Es posible que el volumen se haya bajado a consecuencia de un mensaje MIDI (mensaje de volumen o mensaje de expresión) recibido del ordenador o al accionar el pedal?	
	¿Están desactivados los tonos del patch? Defina Tone Switch en "ON". Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).	
Una parte específica no suena	¿Se ha bajado el nivel de volumen de esa parte? Compruebe el nivel de cada parte.	
	¿Se han bajado los controles deslizantes [LEVEL]?	p. 2
Cuando toco el teclado, las notas no se detienen	¿Está invertida la polaridad de Pedal? Compruebe el parámetro "PEDAL""Control Pedal Polarity" o "Hold Pedal Polarity"del ajuste del sistema.	p. 16
No se emite el sonido del micrófono	Compruebe el mando MIC [LEVEL] del panel posterior y el control deslizante [MIC IN] LEVEL.	p. 8
	¿Podría estar el nivel de Mic In en 0? Compruebe el parámetro "MIC IN SETTINGS""MIC In Level" del ajuste del sistema.	p. 16
	¿Está usando un micrófono de condensador? JUNO-DS no admite los micrófonos de condensador.	

Mensajes de error

Si se realiza alguna operación incorrecta, o si el procesamiento no se ha podido realizar como se ha especificado, aparece un mensaje de error.
Consulte el significado del mensaje de error que se muestra y lleve a cabo la acción oportuna.

Mensaje	Significado	Acción	Página
Battery Low!	La pila está agotada.	Sustituya las pilas, o use el adaptador de CA.	p. 3
Incorrect File!	Hay un archivo que JUNO-DS no puede reproducir/importar.	No use ese archivo.	
MIDI Buffer Full!	Se ha recibido una cantidad de datos MIDI inusualmente grande y no se ha podido procesar.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se están transmitiendo.	
MIDI Offline!	Se ha interrumpido la conexión MIDI IN.	Compruebe que no haya ningún problema con el cable MIDI conectado a la entrada MIDI IN del JUNO-DS. Compruebe también que dicho cable no esté desconectado.	
No More Favorites!	No se han registrado más favoritos.	Compruebe el número del favorito seleccionado en ese momento y la dirección ("FAV-UP" o "FAV-DOWN") que está asignada al pedal.	
Not Found!	El archivo no se ha encontrado en la memoria USB.	Asegúrese de que el archivo existe en la memoria USB.	
Now Playing!	Esta operación no se puede ejecutar porque JUNO-DS está en funcionamiento.	Detenga la reproducción antes de ejecutar la operación.	
Now Recording!	Esta operación no se puede ejecutar porque JUNO-DS está grabando.	Detenga la grabación antes de ejecutar la operación.	
Pattern Full!	Se ha superado el número máximo de notas que se pueden grabar en un patrón; no es posible seguir grabando en el patrón.	Elimine los datos innecesarios del patrón que está grabando.	p. 14
	Esta indicación podría aparecer si se está grabando una gran cantidad de datos, por ejemplo, los movimientos de los mandos de control. No es posible grabar más patrones.		
Read Error!	No se han podido cargar los datos de la memoria USB.	Asegúrese de que la memoria USB está bien conectada.	
	Es posible que el archivo esté dañado.	No use ese archivo.	
	Este archivo no se puede cargar porque su formato es incorrecto.		
Rec Overflow!	La cantidad de datos grabados que se ha recibido al mismo tiempo es tan grande que no se ha podido procesar correctamente.	Reduzca la cantidad de datos grabados.	p. 14
Sys Mem Damaged!	Es posible que el contenido de la memoria del sistema se haya dañado.	Ejecute la función Factory Reset. Si el problema no se resuelve, póngase en contacto con su distribuidor o el Centro de servicio de Roland más próximo.	p. 18
USB Mem NotReady!	La memoria USB no está conectada.	Conecte una memoria USB.	
Memory Full!	No se puede importar porque la memoria del usuario está llena.	Elimine las muestras (patches) que ya no necesite.	p. 9
Write Error!	No se han podido escribir los datos en la memoria USB.	Asegúrese de que la memoria USB está bien conectada.	
	Los datos no se han podido escribir porque la memoria USB no tiene espacio libre.	Elimine de la memoria USB los archivos que ya no necesite. De forma alternativa, use una memoria USB diferente que tenga más espacio libre disponible.	
	El archivo o la propia memoria USB están protegidos contra escritura.	Asegúrese de que el archivo o la propia memoria USB no están protegidos contra escritura.	

UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD

⚠ ADVERTENCIA

Para apagar la unidad por completo, desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente

Aunque apague el interruptor de encendido de la unidad, esta no queda completamente aislada de la fuente de alimentación principal. Cuando necesite apagar la unidad por completo, apague el interruptor de encendido y desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente. Por este motivo, es conveniente poder acceder fácilmente a la toma de corriente en la que vaya a enchufar el cable de alimentación.

Acerca de la función Auto Off

La unidad se apagará automáticamente cuando haya transcurrido un periodo de tiempo predeterminado desde la última vez que se usó para reproducir música o se accionó alguno de sus botones o controles (función Auto Off). Si no desea que la unidad se apague automáticamente, desactive la función Auto Off (p. 16).

Utilice solamente el soporte recomendado

Esta unidad solo se debe utilizar con el soporte recomendado por Roland.

No la coloque en un lugar inestable

Cuando utilice la unidad con un soporte recomendado por Roland, el soporte deberá colocarse con cuidado de forma que quede nivelado y estable. Si no va a utilizar ningún soporte, debe asegurarse igualmente de que el lugar donde coloca la unidad tiene una superficie nivelada capaz de aguantarla y evitar que se tambalee.

⚠ ADVERTENCIA

Precauciones referentes a la colocación de esta unidad sobre un soporte

Asegúrese de seguir con atención las instrucciones de la "Parameter Guide" (PDF, en inglés) cuando coloque esta unidad sobre un soporte.

Una colocación incorrecta puede dar lugar a cierta inestabilidad y provocar que la unidad se caiga o que el soporte vuelque, con el consiguiente riesgo de que se produzcan lesiones.

Utilice únicamente el adaptador de CA suministrado y la tensión correcta

Asegúrese de utilizar exclusivamente el adaptador de CA que se entrega con la unidad. Asimismo, asegúrese de que la tensión de la instalación eléctrica coincida con la tensión de entrada especificada en el adaptador de CA. Otros adaptadores de CA pueden usar una polaridad distinta o estar diseñados para otra tensión, por lo que su uso podría causar daños, deficiencias de funcionamiento o descargas eléctricas.

Utilice únicamente el cable de alimentación suministrado

Utilice únicamente el cable de alimentación suministrado. Del mismo modo, el cable de alimentación suministrado tampoco debe usarse con ningún otro dispositivo.

⚠ PRECAUCIÓN

Utilice únicamente los soportes especificados

Esta unidad está diseñada para ser utilizada junto con soportes específicos (*1) fabricados por Roland. Si se utiliza con otros soportes distintos, la unidad podría caerse o volcar por falta de estabilidad, y provocar lesiones.

Evalúe todas las cuestiones de seguridad antes de utilizar los soportes

Aunque observe las precauciones indicadas en el Manual del usuario, determinados tipos de manipulación pueden hacer que el producto se caiga del soporte, o que este vuelque. Tenga en cuenta todas las precauciones de seguridad antes de utilizar este producto.

Manipule el terminal de masa con cuidado

Si quita el tornillo del terminal de masa, asegúrese de volverlo a colocar; no lo deje por cualquier sitio donde algún niño pequeño pudiera cogerlo y tragárselo. Cuando vuelva a colocar el tornillo, asegúrese de apretarlo bien para que no se afloje ni se suelte.

Tenga cuidado de no quemarse

Las pilas pueden alcanzar temperaturas altas; tenga cuidado de no quemarse.

*1: (modelo de 61 teclas) KS-18Z/KS-12, (modelo de 88 teclas) KS-18Z/KS-12/KS-G8B

NOTAS IMPORTANTES

Alimentación: Uso de pilas

- Si las pilas están muy gastadas, el sonido puede oírse distorsionado, pero esto no indica que existan deficiencias de funcionamiento. Si sucede esto, sustituya las pilas o use el adaptador de CA suministrado.
- Si va a utilizar la unidad con pilas, utilice pilas Ni-MH recargables.
- Si va a utilizar la unidad con pilas, desconecte el adaptador de CA de la unidad.
- Aunque las pilas estén colocadas, la unidad se apagará si conecta o desconecta el cable de alimentación de la salida de CA mientras la unidad está encendida, o si conecta o desconecta el adaptador de CA de la unidad. Si sucede esto, los datos que no se hayan guardado podrían perderse. Apague la unidad antes de conectar o desconectar el cable de alimentación o el adaptador de CA.

Colocación

- No deje ningún objeto encima del teclado. Podría provocar deficiencias de funcionamiento, por ejemplo, que las teclas dejen de sonar.
- En función del material y la temperatura de la superficie donde va a colocar la unidad, los tacos de goma podrían manchar o estropear la superficie.

Cuidado del teclado

- No escriba sobre el teclado con un bolígrafo u objeto similar, ni le aplique ningún sello o marca al instrumento. La tinta podría filtrarse por las líneas de la superficie y resultar imposible de eliminar.
- No coloque adhesivos en el teclado. Es posible que los adhesivos que llevan pegamento fuerte no se puedan retirar, lo cual podría decolorar la superficie.
- Para eliminar la suciedad incrustada, utilice un limpiador para teclados común que no contenga abrasivos. Empiece limpiándolo con suavidad. Si no consigue eliminar la suciedad, límpielo aplicando una presión cada vez mayor y procurando no rayar las teclas.

Reparaciones y datos almacenados

- Si la unidad necesitara alguna reparación, antes de enviarla asegúrese de hacer una copia de seguridad de los datos que tenga almacenados en ella; o quizá prefiera anotar la información que pueda necesitar. Aunque procuraremos por todos los medios conservar los datos almacenados en la unidad cuando realicemos las reparaciones oportunas, hay casos en los que la restauración de los datos podría resultar imposible, por ejemplo cuando la sección de la memoria está físicamente dañada. Roland no asume responsabilidad alguna con respecto a la restauración de cualquier contenido almacenado que se haya perdido.

Precauciones adicionales

- Cualquier dato almacenado en la unidad puede perderse como resultado de un fallo del equipo, un funcionamiento incorrecto, etc. Para evitar la pérdida irrecuperable de datos, procure acostumbrarse a realizar copias de seguridad periódicas de los datos que guarde en la unidad.
- Roland no asume responsabilidad alguna con respecto a la restauración de cualquier contenido almacenado que se haya perdido.
- No golpee nunca ni aplique una presión excesiva a la pantalla.
- El sonido que se produce al tocar las teclas y las vibraciones producidas por el instrumento pueden transmitirse a través de una pared o el suelo. Procure no molestar a los demás.
- Utilice solamente el pedal de expresión especificado (EV-5, se vende por separado). Si conecta otros pedales de expresión diferentes, corre el riesgo de que la unidad no funcione correctamente o de que sufra algún daño.
- El uso continuado puede provocar decoloración del pad, pero eso no afectará a su funcionamiento.
- No utilice cables de conexión con resistencias integradas.

Utilización de memorias externas

- Tenga en cuenta las siguientes precauciones cuando utilice dispositivos de memoria externos. Asegúrese también de tener en cuenta todas las precauciones que le entregaron con el dispositivo de memoria externo.
  - No extraiga el dispositivo mientras hay un proceso de lectura o escritura en curso.
  - Para prevenir los posibles daños que puede ocasionar la electricidad estática, descargue toda la electricidad estática de su cuerpo antes de manipular el dispositivo.

Terminal de masa

- En función de las circunstancias de cada configuración particular, podría notar una sensación molesta o sentir que la superficie es granulosa al tacto cuando toca el dispositivo, los micrófonos conectados a él, o las partes metálicas de otros objetos. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal que es totalmente inocua. Sin embargo, si esto le preocupa, conecte el terminal de masa (p. 3) a una toma de tierra externa. Cuando la unidad está conectada a tierra, es posible que se oiga un ligero zumbido, depende de las características específicas de su instalación. Si no está seguro del método de conexión, póngase en contacto con el Centro de servicio Roland más cercano o con un distribuidor Roland autorizado, encontrará una lista de los mismos en la página "Información".

  Lugares inadecuados para la conexión
  - Tuberías de agua (pueden provocar descargas eléctricas o electrocución)
  - Tuberías de gas (pueden provocar un incendio o explosión)
  - Toma de tierra de la línea telefónica o barra pararrayos (puede ser peligroso en caso de rayos)

Derechos de propiedad intelectual

- La ley prohíbe realizar grabaciones de audio, grabaciones de vídeo, copias o revisión del trabajo protegido por derechos de autor de un tercero (trabajo musical, de vídeo, difusión, actuación en directo u otro tipo de trabajos), ya sea parcialmente o en su totalidad; también está prohibida la distribución, venta, alquiler, representación o difusión de ese trabajo sin el consentimiento del propietario del copyright.
- No utilice este producto con fines que puedan infringir los derechos de autor propiedad de terceros. Roland declina toda responsabilidad por cualquier infracción de los derechos de autor de terceros derivada del uso que se haga de este producto.
- Roland Corporation se reserva los derechos de autor del contenido de este producto (datos de forma de onda del sonido, datos de estilo, patrones de acompañamiento, datos de frase, bucles de audio y datos de imagen).
- El comprador de este producto tiene autorización para utilizar dicho contenido (excepto los datos de las canciones, por ejemplo las canciones de prueba) para crear, interpretar, grabar y distribuir obras musicales originales.
- El comprador de este producto NO tiene autorización para extraer dicho contenido, ya sea en formato original o modificado, con el objetivo de distribuir soportes grabados de dicho contenido o publicarlo en una red informática.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) hace referencia a una cartera de patentes relacionada con la arquitectura de microprocesadores, desarrollada por Technology Properties Limited (TPL). Roland tiene la licencia de esta tecnología a través del TPL Group.
  - La tecnología de compresión de audio MPEG Layer-3 se usa bajo la licencia de Fraunhofer IIS Corporation y THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO es una marca comercial y software de Steinberg Media Technologies GmbH.
  - Roland y JUNO son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Roland Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.
  - Los nombres de empresas y de productos mencionados en este documento son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

MEMO

Lista de accesos directos

Acceso directo	Explicación
MODE	
[SAMPLE IMPORT] + [DAW CONTROL]	Muestra la pantalla EDIT MENU.
Sección común	
[SHIFT] + [SELECT]	Los tres indicadores SELECT (◄) que indican la función de los mandos de control se iluminarán, lo que le permite usar los cuatro mandos de control para ajustar el volumen de cada parte. Repita la misma operación para recuperar la función anterior del mando. * Para obtener más información, consulte la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).
[SHIFT] + [VOCODER/AUTO PITCH]	Muestra la pantalla MIC IN SETTINGS. Aquí puede especificar el efecto aplicado al micrófono.
[SHIFT] + [–] [+]	Hace que el valor cambie en pasos más grandes.
[SHIFT] + [►]	Se mueve por las distintas pestañas en las pantallas de ajuste, como las de sistema o de edición.
[SHIFT] + [◄]	
[SHIFT] + [NUMERIC]	Hace sonar la parte seleccionada en ese momento.
[SHIFT] + [FAVORITE]	Muestra la pantalla FAVORITE UTILITY. (Comprobar/Eliminar favorito)
[SHIFT] + [0]	Muestra la pantalla PATCH EDIT. Cuando hay un kit de percusión seleccionado, se muestra la pantalla DRUM KIT EDIT.
[SHIFT] + [1]	En el modo Performance, permite hacer ajustes de MFX para la parte seleccionada en ese momento. (Edición de efectos)
[SHIFT] + [2]	Permite hacer ajustes de coro. (Edición de efectos)
[SHIFT] + [3]	Permite hacer ajustes de reverberación. (Edición de efectos)
[SHIFT] + [9] ([SAMPLE])	Muestra la pantalla SAMPLE EDIT.
[SHIFT] + [EXIT]	Desactiva la retroiluminación de la pantalla.
[SHIFT] + [ENTER]	Activa la retroiluminación de la pantalla.
TECLADO	
[SPLIT] + teclado	Especifica el punto de división (si Split está activado).
[SPLIT] + [DUAL]	En Split/Dual, intercambia los patches superior (parte 1) e inferior (parte 2).
[SHIFT] + [ARPEGGIO]	Muestra Arp Hold (OFF, ON) y la pantalla ARPEGGIO. Si Arpeggio Switch está en Off, Arpeggio Switch se activa.
[SHIFT] + [KEY TOUCH]	Fija el toque de las teclas.
[KEY TOUCH] + [TRANSPOSE]	Muestra la pantalla USER SCALE.
[SHIFT] + [PATCH/PERFORM]	Ajusta el volumen de cada parte. (Edición de parte)
PHRASE PAD (Patrón de ritmos/Reproductor de audio)	
[SHIFT] + Pad [1]	Se desplaza al principio del patrón de ritmos o al archivo de audio seleccionado por el pad.
[SHIFT] + Pad [2]	Retrocede el patrón de ritmos o el archivo de audio seleccionado por el pad.
[SHIFT] + Pad [3]	Hace avanzar rápidamente el patrón de ritmos o el archivo de audio seleccionado por el pad.
[SHIFT] + [LOOP]	Especifica el punto de bucle (Inicio y Fin) del archivo de audio que se está reproduciendo en ese momento.
[SHIFT] + [LOWER] LEVEL	Ajusta el punto de inicio del ajuste de bucle del archivo de audio.
[SHIFT] + [UPPER] LEVEL	Ajusta el punto de fin del ajuste de bucle del archivo de audio.
PHRASE PAD (Secuenciador de patrones)	
[SHIFT] + [LOOP]	Durante la grabación de patrones, cuando la grabación ha alcanzado la duración de compases especificada, este ajuste especifica si se cambia de grabación a reproducción (LOOP REC OFF) o si se continúa grabando (LOOP REC ON).
[SHIFT] + [ERASE]	Muestra la pantalla PATTERN ERASE.
[SHIFT] + [PATTERN SEQUENCER]	Muestra la pantalla PATTERN UTILITY MENU.
[SHIFT] + [TEMPO]	Activa o desactiva el metrónomo.
[MUTE] + [ERASE]	Borra los datos distintos de las notas que usan la función de borrado en tiempo real del secuenciador de patrones.

Especificaciones principales

Roland JUNO-DS: Synthesizer Keyboard (Conforme al sistema general MIDI 2)

	Modelo de 61 teclas	Modelo de 88 teclas
Teclado	61 teclas (con velocidad)	88 teclas (teclado Ivory Feel-G con escape)
Alimentación	CC 9 V: Adaptador de CA o pila recargable Ni-MH de tamaño AA (se vende por separado) x 8	
Consumo energético	600 mA • Vida útil de la batería con un uso continuado (varía en función de las condiciones de uso) Pilas recargables de níquel-hidruro metálico: aprox. 5 horas (cuando se usan pilas con una capacidad de 1900 mAh) (aprox. 4 horas si hay una memoria USB conectada) * No se pueden usar pilas alcalinas ni pilas de zinc-carbono	
Dimensiones	1,008 x 300 x 97 mm (ancho x fondo x alto)	1,415 x 341 x 144 mm (ancho x fondo x alto)
Peso	5.3 kg	16.2 kg
Accesorios	Manual del usuario, folleto "UTILIZACIÓN SEGURA DE LA UNIDAD", adaptador de CA y cable de alimentación	
Opciones (se venden por separado)	Soporte para el teclado (*1): KS-18Z, KS-12 Conmutador de pedal: Serie DP Pedal de expresión: EV-5 Memoria USB (*2)	Soporte para el teclado (*1): KS-18Z, KS-12, KS-G8B

*1: Cuando use el soporte KS-18Z, asegúrese de que la altura de la unidad es de un metro o menos.

*2: Use una memoria USB (admite memorias USB 2.0 Hi-Speed) de las que vende Roland. El funcionamiento con productos de otras marcas no está garantizado.

* Con el fin de mejorar el producto, las especificaciones y/o el aspecto de la unidad pueden modificarse sin previo aviso.

RECUERDE

Para obtener más información sobre cómo se coloca la unidad en un soporte, consulte "Placing This Unit on a Stand" en la "Parameter Guide" (PDF, en inglés).